

الألعاب التربوية و انعكاساتها على تعلم الأطفال

د. رافدة الحريري

٢٠١٢

دار المناهج

المحتويات

11.....	المقدمة
---------	---------

الفصل الأول

مفهوم اللعب وأهميته في مناهج ما قبل المدرسة

15.....	- مفهوم اللعب
20.....	- الفرق بين اللعب واللعبة
20.....	- الفرق بين اللعب والعمل
21.....	- أهداف اللعب
22.....	- فوائد اللعب
23.....	- الأسس التي تقوم عليها الألعاب
23.....	○ أولاً: الأسس النفسية للعب
25.....	○ ثانياً: الأسس التربوية للعب
26.....	○ ثالثاً: الأسس الاجتماعية للعب
28.....	- وسائل الاتصال الحديثة
28.....	- أهمية اللعب للأطفال
30.....	- أهمية اللعب
38.....	- آراء المربين الأوائل في اللعب
42.....	- نظريات اللعب
56.....	- مراحل تطور اللعب عند الأطفال
61.....	- العوامل المؤثرة في اللعب
65.....	- مراجع الفص الأول

الفصل الثاني

وظائف اللعب وأنواعه

- ماذا يتعلم الأطفال من اللعب 69
- وظائف اللعب 71
- الألعاب التربوية والتعليمية 73
- أنواع الألعاب التربوية والتعليمية 73
- أهداف الألعاب التربوية 75
- خصائص لعب الأطفال 77
- أنواع الألعاب في عالم الطفولة 79
- اللعب الإيجابي واللعب السلبي 80
- الأنماط الشائعة لألعاب الأطفال 93
- مراجع الفصل الثاني 105

الفصل الثالث

اللعب والتفكير الإبداعي

- مفهوم الإبداع وأنواعه 109
- المكونات الرئيسية للإبداع 113
- عناصر الإبداع 117
- مقومات الإبداع 119
- أساليب تنمية الإبداع 123
- الإبداع والتفكير الإبداعي 125
- الخيال والإبداع 126
- وظيفة الخيال 128
- حفز الخيال العلمي لدى الأطفال 131
- لعب الأطفال وتحفيز الإبداع 133

- شروط اختيار الألعاب.....136
- دور السلوكيات الأسرية في تشجيع أو قتل الإبداع.....139
- مراجع الفصل الثالث.....141

الفصل الرابع

أهمية اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة

- الأهمية التربوية لمرحلة ما قبل المدرسة.....145
- مشاركة الروضة والمدرسة والأسرة في تربية الطفل.....150
- التعلم والتعليم من خلال اللعب.....152
- الأطفال ونشاطات اللعب البدنية والعقلية والاجتماعية.....157
- أساليب التعليم عن طريق اللعب.....165
- مواصفات الألعاب التربوية الجيدة.....167
- تقويم نشاط اللعب.....171
- مراجع الفصل الرابع.....173

الفصل الخامس

الألعاب الشعبية في عالم الطفولة

- اللعب وعلاقته بوظائف التربية.....177
- علاقة اللعب بمبادئ التربية.....179
- اللعب والتربية والثقافة.....183
- الألعاب الشعبية.....187
- أبرز أنواع الألعاب الشعبية في المجتمع العراقي.....189
- أولاً: ألعاب البنات.....189
- ثانياً: ألعاب الأولاد.....197
- مراجع الفصل الخامس.....199

الفصل السادس

إرشاد الأطفال عن طريق اللعب

- تمهيد.....203
- نبذة عن تاريخ الإرشاد باللعب.....204
- أهداف الإرشاد باللعب.....206
- اللعب كمتنفس انفعالي.....207
- دور اللعب في بناء الشخصية.....208
- حجرة اللعب وأدواته.....209
- محددات العلاقة العلاجية.....210
- فوائد الإرشاد باللعب.....210
- العلاج النفسي الفردي باللعب.....212
- العلاج النفسي الجماعي باللعب.....217
- العلاج النفسي الجماعي غير الموجه.....219
- الفرق بين العلاج الفردي والجماعي عن طريق اللعب.....221
- أوجه الشبه والاختلاف بين العلاج الفردي والعلاج الجماعي باللعب.....223
- دور المعالج باللعب.....224
- تأثير الفروق الفردية والاجتماعية على اللعب.....224
- تطبيقات حول عملية الإرشاد باللعب.....226
- مراجع الفصل السادس.....233

الفصل السابع

تطبيقات تربوية

- التعليم باللعب.....237
- وسائل تنمية التفكير الابداعي لدى التلاميذ241
- منهج الألعاب244
- تطبيقات تربوية249
- 1. ألعاب لتعليم الطفل وظائف الحواس الخمس250
- 2. ألعاب لتعليم الأطفال تشكيل كلمات وجمل مفيدة بمهارة وسرعة. 251
- 3. تطبيقات تربوية على الألعاب التنافسية.....252
- 4. تطبيقات لعب لتنمية العضلات وتحقيق التآزر بين حركة اليد
والبصر253
- 5. لعب الأدوار255
- 6. لعبة الكلمات255
- 7. لعبة الأشكال الهندسية السبعة.....256
- 8. ألعاب إبداعية باستخدام الرسم258
- 9. لعبة الألغاز والرسم.....263
- 10. لعبة الأحاجي بالرسم.....263
- مراجع الفصل السابع.....265

المقدمة

يعتبر اللعب النشاط الإنساني الوحيد الذي يمارسه الفرد ناشداً المتعة والتسلية، وهو النشاط الأساسي للطفل الذي يكتشف من خلاله العالم الذي يحيط به، ويكتسب العديد من المهارات، وتنمو من خلاله مداركه العقلية والانفعالية والاجتماعية. واللعب هو المصدر الأساسي الذي يتعلم الأطفال من خلال ممارساتهم له الأنظمة والقوانين وكيفية احترامها وعدم الإخلال بها، ونظراً للأهمية الكبرى للعب في تنمية شخصية الفرد من الناحية الجسمية والحركية والمعرفية والوجدانية، وتحقيق اندماجه في المجتمع، وتفاعله مع الأقران، فقد ورد ذكر اللعب في القرآن الكريم لقوله تعالى في سورة يوسف: 'إرسله معنا غداً يرتع ويلعب وإنا له لحافظون' (سورة يوسف، 12). وعلى الرغم من أن اللعب هو النشاط الوحيد الذي يلجأ إليه الفرد لتحقيق السعادة في نفسه، إلا أنه أصبح وسيلة هامة لتحقيق النمو العقلي لدى الأطفال، ولذلك اتجهت برامج رياض الأطفال إلى استخدام اللعب كوسيلة للتعليم، إذ يقول جون ديوي في هذا الصدد، طالما يتحرك الطفل فهو يتعلم، ويقول شيلر: يكون الإنسان إنساناً حين يلعب، ولقد أشارت الدراسات الحديثة المتصلة بنمو الأطفال وتكوين شخصياتهم بأن استخدام الطفل لحواسه جميعها هو مفتاح التعلم واكتساب المهارات، وهذا ما تؤكدته مدرسة ماريّا متسوري التي تعتمد في تعليمها على اللعب واستخدام الحواس وتدريبها. ويتناول هذا الكتاب أهمية اللعب وضرورته في العملية التربوية ودوره في التنمية الشاملة للأطفال، والنظريات التي تناولت اللعب، وآراء العلماء حول أهمية اللعب في تنشئة الأفراد واكتسابهم المهارات الحياتية المختلفة.

د. رافدة الحريري

الفصل الأول

مفهوم اللعب وأهميته في مناهج ما قبل المدرسة

عناصر الفصل

- مفهوم اللعب
- الفرق بين اللعب واللعبة
- أهداف اللعب
- فوائد اللعب
- الأسس التي يقوم عليها اللعب
- أهمية اللعب
- آراء المربين الأوائل في اللعب
- نظريات علم النفس في اللعب
- مراحل تطور اللعب عند الأطفال
- العوامل المؤثرة في اللعب
- مراجع الفصل

مفهوم اللعب

يعد اللعب في الطفولة وسيطاً تربوياً هاماً يعمل على تكوين شخصية الطفل في هذه المرحلة الحاسمة من النمو الإنساني، ولا تعود أهمية اللعب إلى الفترة التي يقضيها الطفل في ممارسة نشاط الطفل اللعب فحسب، بل أنه يهتم في التكوين النفسي للطفل، وتكمن فيه أسس النشاط التي تسيطر على التلميذ في حياته المدرسية. ويرتبط اللعب ارتباطاً وثيقاً بالتربية، فهو كما قال (جان جاك رسو) لإسلوب الطبيعة في التربية. (نبهان، 2008) ويعرف اللعب لغوياً بأنه مصدر للفعل (لعب)، ومعناه ضد (جد) وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب، بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، (المزاح)، والقيام بعمل بقصد المتعة أو التنزه، أي القيام بفعل غير مجد. (الطائي، 1981) واللعب هو نشاط حر قد يوجه ويستثمر لإلغاء سلوك الأطفال وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الأطفال وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية وألعاب الحاسب الآلي ولقد عرفه قاموس علم النفس بأنه نشاط يقوم به الإنسان بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر، وهو نشاط حر وخالص يؤدي لغاية الاستمتاع فقط، وقد يكون هذا النشاط حركياً أو ذهنياً. واللعب هو الوسيلة التي تنتجها الطبيعة في تربية الفرد وإعداده للحياة. (رمضان وآخرون، 1984) ولقد أشار الكاتب الفرنسي كيلوز ((caillois إلى سمات اللعب في كتابه (الألعاب والناس) وهذه السمات هي: (نبهان، 2008):

- أ- اللعب مستقل Separate: أي أنه يجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليهما.
- ب- اللعب غير أكيد uncertain: أي أنه لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدمه أو نتائجه، وترك حرية ومدى ممارسة الحيلة والدهاء فيه لمهارة اللاعبين وخبراتهم.
- ج- يخضع لقواعد أو قوانين معينة، أو إلى اتفاقات أو أعراف تتخطى القواعد المتبعة وتحل محلها بصورة مؤقتة.

د- إيهامي Fictional: من سمات اللعب أنه إيهامي أو خيالي، فاللاعب يدرك تماماً أن الأمر لا يعدو كونه بديلاً للواقع ومختلفاً عن الحياة اليومية الحقيقية.

ويرى ناش (Nash, 1960) المشار إليه في (الخفاف، 2010) بأن الأطفال إذا لم يذهبوا إلى المدارس، فلن تتاح لهم فرصة التعلم الذاتي، وإذا لم تتح لهم فرص اللعب ولم يلعبوا، فلن ينمو النمو الشامل المتكامل.

وكما أن النمو يسير وفق مراحل معينة، فإن اللعب أيضاً يسير في مراحل معينة باعتباره يتصل اتصالاً وثيقاً بعملية النمو.

ويطلق اللعب عادة على كل أعمال الأطفال، وعلى بعض أعمال الراشدين غير الجدية التي تتسم بالثقلية وعدم التقييد بقيد ما، واللعب هو عبارة عن نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكياتهم وشخصياتهم، بأبعادها المعرفية والجسمية والعاطفية. (Good, 1975) واللعب هو استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية. ويعرف اللعب على أنه حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو هو السرعة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها (عدس ومصالح، 1983) واللعب من أهم الأساليب التي يستطيع الكبار لأن يتقلوا ما يريدون توصيله إلى أطفالهم من خلالها، كما أنه من أهم الأسباب التي تساعد الطفل في التعبير عن ذاته، فهو ذلك النشاط الذي يقوم به الفرد ليروح عن نفسه، ويحصل عن طريقه على الإحساس بالمتعة والسرور، وقد يكون اللعب من النوع الهادئ البسيط، أو من النوع المليء بالحركة والنشاط، ويعتمد طول الوقت المخصص للعب على عمر الطفل وجنسه وصحته ومدى المتعة التي يحصل عليها من اللعب، ومدى قدرته على الاستغراق في اللعب. (ويح وآخرون، 2004) واللعب عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل من أجل إشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة وتسلية، وهو في اللعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف والمعالجة (عثمان، 1994) ولقد أكد جميع علماء التربية على أهمية اللعب والحركة كما أكدوا على أن يتسم اللعب بالذاتية، وعلى

أهمية اللعب في تنمية المفاهيم والمهارات المختلفة. ويعرف اللعب عند الأطفال على أنه نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجاتهم للاستماع وإشباع الميل الفطري لديهم، وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو الشخصية المتكاملة. إضافة إلى كونه سلوكاً طوعاً، ذاتياً، اختيارياً، داخلي الدافع غالباً أو تعليمي يوافق النفس، وهو وسيلة لكشف عالم الطفل والتعرف على ذاته وعالمه الخارجي، والتمهيد لبناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزداد تعقيداً ويزداد معها تكيفاً. ويعتبر اللعب مدخلاً أساسياً لنمو الطفل عقلياً ومعرفياً واجتماعياً وانفعالياً، فمن خلاله يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء وتصنيفها، ويتعلم مفاهيمها، ويعمم فيما بينها على أساس لغوي، وهنا يؤدي نشاط اللعب دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل وفي تكوين مهارات الاتصال لديه. (عبدات، 2006) ويعرف صالح عبد العزيز المشار إليه في (لبابيدي وخاليلة، 1990) اللعب على أنه ذلك التعبير النفسي المقصود لذاته المصحوب بالسرور، وهو ظاهرة تختص بالطفولة وعن طريقه نكتشف دوافع الطفل الابتكارية في أقوى وأوضح صورها، وفي اللعب نجد أن اللاعب طفلاً كان أو رجلاً يعبر عن رغبة ملحة لدى الكائن الحي للتعبير عن ذاته، وهذه الرغبة لا بد من إشباعها وإلا ذبلت روحه. وهناك تعاريف تشير إلى أن اللعب مخرج وعلاج لمواقف الإحباط في الحياة أو بدائل لمواقف إحباطية، ويرى البعض بأن هناك علاقة إيجابية بين اللعب والذكاء، وأن الأطفال الأذكياء والخياليين محبوبون للاستطلاع واكتشافاتهم وخيالاتهم متقدمة، وكلما كانت نوعية الألعاب جيدة كلما كان الطفل متقدماً في الذكاء. فاللعب هو اللغة الطبيعية للأطفال. (المرجع السابق) واللعب نشاط يقوم به الطفل ويدخل إلى نفسه الشعور بالارتياح، ويعمل على تنمية علاقته الاجتماعية، ويزوده بالمهارات اللغوية والجسمية فيتعلم المشاركة في الألعاب، واتخاذ الأدوار، وتقسيم المسؤوليات، ومشاركته مع الآخرين في توزيع الأدوار يتعلم أن يأخذ بعين الاعتبار سلوكيات الآخرين ومشاعرهم، كما يتعلم مهارة التغيير ويسرعه من سلوك معين إلى سلوكيات آخر مما يزوده بالخبرة في تكوين رأي خاص به، والقدرة على تقمص شخصية أخرى بفاعلية أكبر، ويكسب القدرة على التكيف الاجتماعي في المستقبل، ويفسح له المجال لتجربة التنافس والقوة والألم والفشل والنجاح. واللعب هو الأساس في بناء المعرفة لدى

الطفل، فمن خلاله يكتشف الكثير، ويتعلم كيف يسيطر على بيئته ويسخرها لمصلحته (عدس، 1995) ويكاد يجمع علماء الأحياء على أن اللعب عند الأطفال هو تهيئة للأدوار التي سيقومون بها عندما يصبحون كباراً. كما أن ما يمارسه الأطفال من الألعاب تمثل على الأرجح صورة المجتمع الذي يعيشون فيه. (عدس، 2009) ورأى بياجيه في اللعب تعبيراً عن تطور الطفل ومتطلباً أساسياً له، مؤكداً أن اللعب يرتبط بمراحل النمو عند الطفل ولكل مرحلة نهائية أنماط لعب خاصة بها، وهذه الأنماط تختلف من مجتمع إلى آخر ومن فرد إلى آخر، ويمثل اللعب وسطاً بيئياً مناسباً يسهم في تطوير البنية المعرفية لدى الطفل، وعن طريق اللعب يتفاعل الطفل مع بيئته ويطور لغته وعلاقاته الاجتماعية، فاللعب هو أداة معرفة يمكن أن ينظر إليه على أنه واقعي، ووسيلة تعلم تقوم على مألوف الطفل من إمكانيات وقدرات، كما يعني بكل ما في البيئة من عناصر. (قنديل ويدوي، 2007) واللعب هو لغة الطفل الرمزية للتعبير عن الذات، فهو أي اللعب حديث الطفل وكلماته. ويمكن تقسيم اللعب إلى فئتين أساسيتين هما: اللعب الإيجابي، واللعب السلبي، فاللعب الإيجابي هو أن المتعة تأتي مما يفعله الطفل، كالجري تجرد متعة الجري، ومن الملاحظ أن انشغال الأطفال بهذا النوع من اللعب يقل كلما اقتربوا من سن المراهقة، وكما ازدادت مسؤولياتهم المنزلية والمدرسية، بالإضافة إلى انخفاض مستوى الطاقة لديهم بسبب التغيرات الجسمية والنمو السريع، أما اللعب السلبي، فهو أن المتعة تأتي من الأنشطة التي يقوم بها الآخرون، بينما يذل القائم بهذا النوع من اللعب أقل قدر من الطاقة كالمتعة التي يجدها الطفل أثناء مراقبته الأطفال الآخرين وهم يلعبون، أو من خلال مشاهدة الناس أو الحيوانات في الطبيعة أو على شاشة التلفزيون أو ربما من خلال تصفح بعض الكتب، وقد تتساوى هذه المتعة التي يحصل عليها باذلول الجهد داخل الملعب مع المتفرجين عليهم وهم يلعبون. ويقوم الأطفال بكلا النوعين من اللعب على مدى سنوات حياتهم، لكن المدة الزمنية التي تخصص لكل نوع لا تعتمد على العمر بقدر ما تعتمد على الحالة الصحية والمتعة التي يمكن أن يحصل عليها الطفل من كل منهما. (ربيع وآخرون، 2004) ويتميز اللعب بعدة ميزات هي (عثمان، 1994)

1. رغبة الطفل في أن يكون هو الفاعل للعب والمسبب له دون إجبار من الغير.

2. الشعور بالحماية النفسية أثناء اللعب.
 3. النشاط المطلق غير المقيّد بقواعد أو شروط، وتظهر تلك الخاصية في مراحل الطفولة، أما في المراحل اللاحقة فإن اللاعب يلتزم بشروط وقواعد اللعبة.
 4. حب التقليد وخاصة في الألعاب الجديدة والألعاب الكبار.
 5. المنافسة في المباراة، ومحاولة الحصول على شرف الفوز.
- بالإضافة إلى ما ذكر، فقد أورد كل من أحمد بلقيس وتوفيق مرعي المشار إليهما في (قنديل ويدوي، 2007: 18) السمات الرئيسية التي يتميز بها اللعب، والتي يمثلها الشكل التالي:

الشكل رقم (1) السمات الرئيسية للعب



الفرق بين اللعب واللعبة

يمارس اللعب عادة بدوافع داخلية ويخضع لقوانين وقواعد، ولا يمكن التنبؤ بسيره في اتجاه واحد أو على غلط واحد، والطفل يتعلم من خلال اللعب ويحقق مطالب غوه وحاجاته. ولقد أشارت بعض الأبحاث ومنها دراسات ميلر المشار إليها في (عبد الهادي، 2004) إلى وجود اختلاف واضح بين اللعب واللعبة، فهما لا يمثلان شيئاً واحداً، إذ أن اللعب هو مجموعة من النشاطات أو تركيبة من الفعاليات المنظمة التي يمارسها الأطفال سواء كان ذلك بشكل فردي أو جماعي، ولا بد للعب أن يسير وفقاً لقواعد محددة ومنظمة ومتفق عليها بين الأطفال الذين يمارسونها، كما أن الذي يمارس اللعب لابد أن يتكون لديه شعور بالسعادة والمتعة، كما أن اللعب يشجع على خلق روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين. أما اللعبة فتعرف على أنها نشاط أو عمل إرادي يؤدي في حدود زمان ومكان معينين، ويخضع لقواعد مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها بحيث تكون ملزمة ونهائية بمحد ذاتها، واللعبة تبعث البهجة والمتعة في نفس الطفل. ومن خلال التمييز بين تعريف اللعب واللعبة نجد أن هناك اختلاف واضح بين اللعب واللعبة، مما يشكل عدة خصائص للعب أبرزها أنه نشاط حر لا إكراه فيه، وأن الدافع في ممارسته يقود إلى تحقيق المتعة والسعادة والاستمتاع، بالإضافة إلى أنه يكسب الأطفال الذين يمارسونه العديد من الخبرات والمهارات الحياتية.

الفرق بين اللعب والعمل

العمل Job هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم به الفرد ويفرق الأطفال بين اللعب والعمل بناء على الشروط الخارجية التي يفرضها المجتمع، فالعمل بالنسبة للطفل قد يكون النشاط الخاص بالواجبات المدرسية، أو القيام ببعض المهام المنزلية، أما اللعب فهو شيء يبعث على اللهو والمتعة، وغالباً ما يرى الكبار أن العمل نشاط مفيد وجاد، بينما اللعب مجرد لهو لا فائدة منه، والفرق بين اللعب والعمل هو أن اللعب نشاط تلقائي، وغاية في حد ذاته وإن هدفه تحقيق المتعة والسرور، وهو نشاط اختياري يميل إلى الحرية والانطلاق، كما أنه يخلو من الصراع النفسي لأن الفرد يمارسه برغبة وميل، أما العمل فإنه نشاط

إجباري، وهدفه تحقيق غرض خارج عن العمل نفسه، وهو نشاط الزامي يستوجب التنظيم والالتزام بقواعد وشروط محددة، كما أنه يحتوي على العديد من الصراعات التي من الصعب تجنبها، ذلك أن العمل الجاد يتطلب الخضوع لمبدأ الواقع بما فيه من مقاييس ومعايير قد تختلف عن معايير الفرد، مما يؤدي به إلى الصراع. (البيلاوي، 1979).

أهداف اللعب

للعب ثلاثة أهداف رئيسية وهي كما حددها ايزاكس المشار إليه في (عدس، 2009) تتلخص بالآتي: -

- 1 - أنه يقود إلى التفكير والاستكشاف.
 - 2 - أنه الجسر الذي يوصل الأفراد إلى إقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين.
 - 3 - أنه يؤدي بالأفراد إلى التوازن العاطفي.
- ويرى (هازنلي وآخرون) المشار إليهم في (المرجع السابق) أن للعب ثمانية أهداف هي:
- 1 - تقليد الكبار.
 - 2 - مواجهة أدوار سيواجهها الأطفال في الكبر.
 - 3 - إظهار تجارب مكتسبة.
 - 4 - التخلص من نوازع وميول غير مرغوب فيها.
 - 5 - القيام بتمثيل أدوار معكوسة.
 - 6 - التعبير عن حاجات ملحة وضرورية.
 - 7 - معرفة مدى النضج والنمو لدى الطفل.
 - 8 - إيجاد بعض الحلول لبعض المشاكل التي يواجهها الأطفال.

بالإضافة إلى ما ذكر فإن اللعب يساعد الأطفال في التنفيس الانفعالي مما يساعد على تقليل درجة التوتر والقلق لديهم.

فوائد اللعب

للعب فوائد كثيرة للأطفال والكبار على حد سواء، وتمثل هذه الفوائد بالآتي (عدس ومصلح، 1983 و(ويش وآخرون، 2004) و(عدس، 2009) و(عبد الكافي، 2003):-

1. يساعد في تفريغ شحنات التوتر الجسمي والانفعالي عند اللاعب.
2. يساعد في تنمية عضلات الطفل.
3. يساعد في تنمية مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وفكها وتركيبها.
4. يفسح المجال للطفل لكي يتعلم الكثير، فهو يتعرف على الأشكال والألوان والأحجام، وأنواع الملابس، ومهارات التصنيف، ويحصل على خبرات كثيرة لا يتمكن من الحصول عليها من مصادر أخرى.
5. يمكن الطفل من معرفة أشياء جديدة عن نفسه وعن العالم المحيط به.
6. اللعب الجماعي يساعد في تقويم أخلاق الطفل، إذ يخضع فيه إلى عوامل مهمة للمشاركة الوجدانية والتضامن مع الزملاء.
7. يمنح الفرصة للطفل لاستخدام حواسه وعقله، وزيادة قدرته على الفهم.
8. يمكن الكبار من الوقوف على حاجات الصغار ومشاكلهم ويساعدهم في تقديم المساعدة اللازمة لهم.
9. يشد انتباه الأطفال ويشوقهم إلى التعلم، ويدفعهم للاستكشاف.
10. يتيح الفرصة للطفل لأن يعبر عن حاجاته التي لا يعبر عنها التعبير الكافي في حياته الواقعية.
11. يعطي الطفل مجالاً لتدريب عضلاته وتعميق تفكيره.
12. يعبر الطفل في لعبه عن طاقاته البناءة والخلاقة، فهو من خلال لعبه يجرب الأفكار التي تدور في مخيلته، ومن خلال لعب الأدوار، يستطيع أن ينمي قدرته الإبداعية.

13. اللعب يساعد الطفل في تعلم بعض القيم ومفاهيم الصواب والخطأ، ويتعلم بعض المعايير الأخلاقية، كالعدل، والصدق، والأمانة، وضبط النفس، والتعاون، وتقبل الهزيمة.
14. يعتبر اللعب أحد أساليب التنشئة الاجتماعية العلاجية، ففي اللعب الحر يتمكن الطفل من التعبير عن مشكلاته وتساؤلاته وعن الاضطرابات النفسية التي يعاني منها.
15. يوفر الفرصة للأطفال لإقامة علاقات اجتماعية مع بعضهم والمشاركة وتبادل الأفكار.
16. يوفر للطفل جواً طليقاً يندفع فيه إلى العمل بدافع ذاتي.
17. يوفر للطفل فرصة التنوع والتغيير، مما يجعل الحياة لديه جميلة بعيدة عن الملل والرتابة.
18. يكتشف الطفل عن طريق اللعب معارف كثيرة عن نفسه، ويكتشف الحدود المختلفة لقدراته بالمقارنة بزملائه، كما يتعرض لمشكلاته وأساليب حلها.
19. اللعب يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع الملهيء بالالتزامات والقيود والإحباط والأوامر والنواهي.
20. اللعب وسيلة لإظهار مواهب وإبداعات الطفل وتنمية التفكير الإبداعي لديه.

الأسس التي تقوم عليها الألعاب

هناك العديد من الأسس التي تقوم عليها اللعب نوردتها فيما يلي: (الحيلة، 2010) و(ميلر، 1994) و(العناني، 2009).

أولاً: الأسس النفسية للعب:

يقوم اللعب على مجموعة من الأسس النفسية وهي:

1. يعتبر اللعب من احتياجات النمو الأساسية للطفل، كما أنه من أهم حاجات الإنسان في مختلف مراحل العمر، فكل فرد لديه دافع للعب يجب أن يشبعه، وإلا

فإنه قد يتعرض للقلق والاضطراب. واللعب يشبع لدى الفرد دافع الرغبة في ممارسة النشاط والإشارة الحسية والعقلية لاكتشاف البيئة والسيطرة عليها، ولذلك فإنه من الضروري إتاحة الفرصة للعب وعدم قمعها بأي شكل من الأشكال لأنها حق من حقوق كل إنسان، وبما أنه تعبير عن حاجة أساسية للفرد وحق من حقوقه الطبيعية، فإنه يجب منح الحرية للطفل لأن يختار ألعابه بنفسه مع المشاركين فيها بما ينسجم مع أصول اللعب وغاياته، كما يجب تخصيص المكان المناسب الذي يتمكن فيه الطفل من ممارسة نشاط اللعب، وإتاحة الوقت الكافي للعب، ومن الضروري توجيه الأطفال نفسياً وتربوياً أثناء اللعب.

2. اللعب عملية نمو تسير في مراحل، فاللعب ينمو مع نمو الأفراد بغض النظر عن البيئة التي يعيشون فيها، فهو يبدأ بمرحلة الاستكشاف ثم مرحلة اللعب بالدمى تليها مرحلة اللعب الجماعي المنظم وكل مرحلة تعتمد على سابقتها وتعتبر تمهيداً لما يليها، ولذا يجب على المربين وأولياء الأمور توفير المتطلبات اللازمة لممارسة أنشطة اللعب في كل مرحلة، مما يدفع الطفل إلى إنجاز نشاط اللعب بطريقة تبعث في نفسه الشعور بالسعادة والإنجاز مما يسهل له عملية الانتقال إلى المرحلة اللاحقة.

3. كل مرحلة من مراحل تطور اللعب لها خصائص معينة تظهر أكثر من غيرها، فالمرحلة الحسية الحركية، على سبيل المثال، تتسم بالألعاب الاستكشافية ومعالجة المواد، وتتصف الألعاب في الطفولة المبكرة أو في مرحلة اللعب الإيهامي باللعب بالدمى والعرائس، وهكذا فإن ممارسة نشاطات اللعب تعتمد على عوامل النضج والتدريب والدافعية وتختلف مدى مساهمة كل منها حسب نوعية النشاط ومرحلة اللعب التي يتطور فيها فالنضج له علاقة بتطور البنى والأجهزة العضوية للطفل والتدريب يعتمد على الممارسة والمران، أما الدافعية فلها علاقة بالميل والرغبة، لذا تجب العناية باختيار الألعاب للأطفال وفق معايير ملائمة من ناحية العمر والبساطة والقيمة التربوية مع مراعاة ميول واحتياجات كل طفل.

4. تميز نشاطات اللعب في نموها، فهي تتطور من البسيط إلى الأكثر تعقيداً مما يتطلب من المربين الارتقاء تدريجياً في مستوى تعقيد نشاطات اللعب والألعاب المتاحة للأطفال مع تقدمهم في العمر وذلك لكي يجدوا فيها متعة وتحدياً لقدراتهم المتطورة وتتغير أنشطة اللعب كما وكيفاً مع تقدم الطفل بالعمر، فالطفل يبدأ في سنوات عمره الأولى بممارسة نشاطات لعب كثيرة ومع التحاقه بالمدرسة يبدأ في التركيز على نمط معين من الألعاب التي تتفق مع ميوله وإمكاناته كما يتناقص الجهد الجسدي المبذول في أنشطة اللعب ويتحول إلى الأنشطة التي يغلب عليها طابع الجهد العقلي.

ثانياً: الأسس التربوية للعب:

بما أن اللعب يحقق فائدة تربوية عظيمة تتمثل في قدرته على تنمية شخصية الطفل من جميع الجوانب الجسمانية منها والحسية والعقلية والروحية واللغوية والاجتماعية والانفعالية، فقد أوصى العديد من الباحثين في مجال التربية وعلم النفس استخدام اللعب في بناء المناهج الدراسية ويرى المهتمون في برامج الطفولة المبكرة، أن توظيف اللعب في بناء المناهج الدراسية وتطبيقه في حجرات الدراسة يشري نحو الطفل وتعلمه، ولذلك فإن توظيف اللعب في بناء المناهج يكون كالتالي:

1. توظيف اللعب في تربية الطفل وتنمية جميع جوانب شخصيته.
2. النظر للعب باعتباره شكلاً من أشكال تنظيم التعلم.
3. استخدام اللعب كطريقة للتعليم والتعلم في برامج رياض الأطفال.
4. توظيف اللعب في التعليم من خلال الدراما ومسرح المناهج والألعاب الموسيقية.
5. توظيف اللعب في النشاطات اللامنهجية على اختلاف أنواعها وأهدافها.
6. توظيف اللعب في أنشطة التعليم غير المخططة وبشكل طبيعي وتلقائي كفاعل الأطفال مع البيئة.
7. توظيف اللعب في عملية التدريس ومن خلال الأسس التالية:

1. اختيار الألعاب وفقاً للأهداف التعليمية المحددة بحيث تقود إلى مساهمة فريدة في تعلم التلاميذ.
2. تنظيم نشاطات اللعب بطريقة تمكن كل التلاميذ من المشاركة فيها.
3. وضع الخطط لاستخدام الألعاب في عمليتي التعليم والتعلم الصفي بطريقة مبرمجة بحيث لا يطغى الاستمتاع بمواقف اللعب على الهدف التربوي الأساسي من استخدام اللعب، مع ضرورة تهيئة كافة أدوات ومواد اللعبة في متناول اليد بحيث يسير اللعب بموجب الخطوات المحددة له.
4. إعطاء التلاميذ تعليمات عن اللعبة وقوانينها قبل البدء باللعب.
5. تقييم أثر اللعبة فيما أحدثته لدى التلاميذ المشاركين في اللعب من إثراء وتعزيز للمفاهيم والمهارات والمعلومات المتعلمة، ومعرفة ما اكتسبوه من قيم واتجاهات إيجابية أثناء اللعب.

ثالثاً: الأسس الاجتماعية للعب

الأسس الاجتماعية للعب هي مجموعة من القوى الاجتماعية التي تؤثر في لعب الأطفال في كل مجتمع واللعب هو مظهر من مظاهر السلوك الاجتماعي، ولذلك فإن حرية الطفل في اختيار اللعب ليست مفتوحة بشكل مطلق، وإنما تحددها ضوابط اجتماعية عديدة هي:

1. على الرغم من أن الغاية الأساسية من اللعب هي التسلية أو تعلم الحقائق والمفاهيم والمهارات، لكنه يجب أن يساعد الطفل على تعلم القيم والسلوكيات السليمة كالانضباط واحترام حقوق الآخرين، والتحلي بالصبر، والأمانة، واحترام الدور، وتقبل الخسارة مثل تقبل الربح.
2. يساعد اللعب في التنشئة الاجتماعية للطفل، فهو يتعلم السلوك كعضو في جماعة من ناحية تعلم القيام بالدور الاجتماعي المناسب، وتعلم مهارات العمل الجماعي،

كالتواصل والإتصال، والتعاون، والتفاعل الإيجابي من الآخرين، والتعبير عن الرأي، وتقبل وجهات نظر الآخرين.

3. تساعد نشاطات اللعب في تلبية احتياجات الطفل إلى الإنتماء الاجتماعي والتكافل الاجتماعي، وتساعده على تحمل مسؤولية المساهمة في الحفاظ على البيئة وفي تقديم مجتمعه ولذلك يجب تزويده ببعض الألعاب التي تقوده إلى التعرف على مهام الغير، وتلك التي تساعده في التعلم على الحفاظ على البيئة والممتلكات العامة، واحترام حقوق الآخرين، ومعرفة المناسبات الوطنية والدينية واحترامها، وما إلى ذلك من ألعاب ومسرحيات تحث على مساعدة الآخرين والتعاطف معهم واحترامهم، وتساعده على تنمية قيم الإنتماء الأسري والاجتماعي والإنساني.

وتعتمد الأسس الاجتماعية للعب على الآتي:

1. المستوى الاقتصادي والاجتماعي:

تعاني بعض المجتمعات من انخفاض المستوى المعيشي، وهذا يؤثر على لعب الأطفال من الناحيتين الكمية والكيفية. وهناك بعض المجتمعات التي تعاني من قصور شديد في تصنيع المواد والأشياء على اختلاف أنواعها ومن ضمنها ألعاب الأطفال، مما يدفع تلك المجتمعات إلى استيراد هذه الألعاب مما يتسبب بارتفاع ثمنها لدرجة لا تسمح للأفراد منخفضي الدخل بتوفيرها لأطفالهم.

2. معايير المجتمع وقيمه:

يغلب على اللعب بصورة عامة طابع الحرية، ولكن بالرغم من ذلك، فإن كل مجتمع يمارس ألعابه في حدود القيم والمعايير المتفق عليها والآداب الاجتماعية السائدة في المجتمع.

وسائل الاتصال الحديثة:

لقد أثرت وسائل الاتصال الحديثة على نوعية الألعاب التي يمارسها الأطفال، ففي الزمن البعيد كان الأطفال يستمتعون بالألعاب البسيطة المصنعة محلياً أو حتى تلك المصنعة من قبل الأسر، بالإضافة إلى البرامج التلفزيونية والإذاعية، أما الآن ومع الثورة الإتصالية والمعلوماتية والتقنية، فإن الأطفال يقبلون على ألعاب الحاسب الآلي والأجهزة الإلكترونية الحديثة ويسعدون بممارستها.

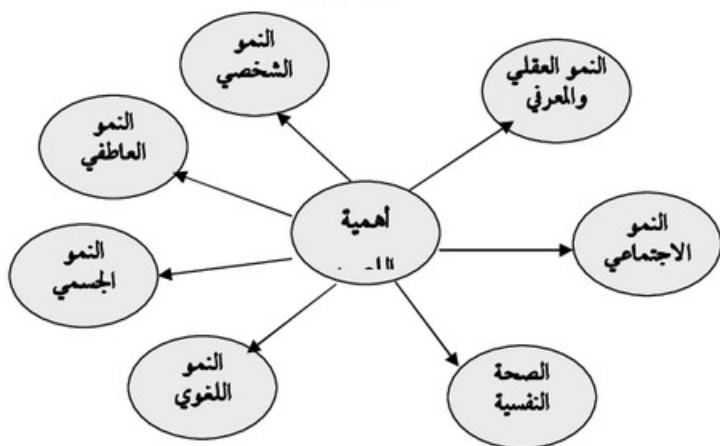
وهكذا نجد أن البيئة ومتغيراتها تؤثر في اللعب بشكل مباشر أو بشكل غير مباشر، ولذلك فإن لعب الأطفال يختلف باختلاف بيئاتهم الخارجية الطبيعية التي يعيشون فيها، بالإضافة إلى تأثير ألعابهم بالبيئة الأسرية (البيئة الداخلية) إذ تعد الأسرة الوحدة الاجتماعية الأساسية في تربية الطفل، وفي ضوء مستواها الثقافي والاجتماعي والإقتصادي يتحدد مدى وكيفية نمو الأطفال بشكل عام وسلوك لعبهم بشكل خاص، كما أن لاتجاهات الوالدين نحو اللعب أثرها في ألعاب أطفالهم من خلال ما يوفرانه أولاً يوفرانه من إمكانيات ومواد للعب.

أهمية اللعب للأطفال

يمثل نشاط اللعب دوراً بارزاً في تدريب الطفل ونموه وإبراز مواهبه واكتشاف ميوله واتجاهاته، وفي تنمية المفاهيم والمهارات المختلفة، كما أنه يساهم في النمو الجسمي للطفل وفي إعطائه الثقة بقدراته وبنفسه، ويمنحه الفرصة لأن يتفاعل مع الآخرين، واللعب يعد عاملاً أساسياً في تكوين شخصية الطفل، ووسيلة متميزة في مساعدته على الإبداع والابتكار وفي تدريب حواسه وعضلاته وعقله، كما أنه يمنح المتعة والمعرفة والتسلية للطفل. ويسهم اللعب في تهيئة الطفل للحصول على فرصة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات، والقيود، والقواعد والأوامر والنواهي، ويمنحه الفرصة لأن يعيش أحداثاً يود في أن تحدث له بشكل آخر، ويمنحه أيضاً فرصة اكتساب معارف جديدة، كالعلاقات السببية التي يكتشفها بين الفعل ورد الفعل، واللعب يساعد كثيراً في إثراء حصيلة الطفل اللغوية وقدرته على التعبير عن ذاته. (عبدات، 2006) واللعب هو حياة الطفولة ذاتها فمن خلاله يكتشف الطفل الكثير من

الخبرات عن العالم الخارجي، وهو أحد الوسائل التربوية الهامة التي تمكن الطفل من اكتساب المفاهيم والمعارف والخبرات. (عثمان، 1989) فاللعب هو القناة التي تتسرب منها المعرفة إلى الطفل، وعن طريقه يكتشف الكثير عن نفسه وعن حوله من الأشخاص والأشياء، وهو وسيلة ينمي بها الطفل رغبته في المشاركة في حياة الكبار والتعاون معهم، ويتيح له الفرصة المناسبة لتطوير ذاكرته وتنمية خياله وقدرته على التعبير عن أفكاره الخاصة ونقل أفكار الآخرين، بالإضافة إلى المتعة الكبيرة التي يشعر بها الطفل أثناء لعبه. (عدس، 2009) واللعب مهم جداً في حياة الطفل لأنه بمثابة الطريق أو المتنفس الذي يستطيع الطفل من خلاله بأن ينفس عن انفعالاته وإشباع رغباته التي يمكن أن ينكرها في الحياة الواقعية، فاللعب يمثل بالنسبة للطفل أداة نقل للتعبير عن حالته الداخلية، وهو المنفذ للقوى الغريزية، واللعب يعتبر فرصة جيدة للعمل والإتقان والإجادة لأنه يحرر الطفل من القيود ويساعده على إطلاق خيالاته والتدرب على الأعمال الابتكارية. (عبد الباقي، 1990) ويشكل اللعب جزءاً مهماً في حياة الطفل لاسيما عندما يكون لعباً جيداً حيث أن اللعبة الجيدة هي التي تساعد الطفل على تطوير آليات متعددة لديه تمثل في النواحي العقلية، والنواحي الاجتماعية، والنواحي الشخصية، والنواحي النفسية والجسمية والتي يمثلها الشكل التالي :-

الشكل رقم (2)



أهمية اللعب

ونقدم فيما يلي شرحاً توضيحياً لكل العناصر الواردة في الشكل الموضح آنفاً (الشكل -2-):

أولاً: أهمية اللعب في النمو العقلي والمعرفي:

يكتسب الطفل عن طريق اللعب الكثير من الخبرات ويتعرف على بيئته بشكل عفوي مدفوعاً بميوله وحاجاته مستخدماً حواسه في التعلم، فاللعب يقرب المجردات إلى ذهن الطفل ويربطها بالحياة الواقعية التي يعيش فيها مما يدفعه إلى إدراك القيمة الحقيقية للعب والفائدة العلمية من استخدامه. واللعب يجعل المتعلمين يندفعون بقوة نحو التحصيل والتعلم، ويكون لديهم اتجاهات إيجابية عن الموضوعات الدراسية التي يتعلمونها عن طريق اللعب، واستخدام أسلوب اللعب في إستشارة دافعية المتعلم يتم من خلال ما يلي (قنديل وبدوي، 2007).

- التقييم المستمر: تعد الألعاب أداة لتقييم سلوك المتعلم، وتعديل ما ينبغي تعديله من خلال الألعاب.
- كسب اللعبة: عندما يفوز المتعلم في لعبة ما من خلال اكتشافه لإستراتيجية الفوز فيها فإنه يحصل على تغذية راجعة للفوز في ألعاب أخرى.
- التحدي: أن الألعاب الجيدة هي التي تجعل المتعلم في حالة تحد باستمرار وتدفعه إلى ما بعد المعلومات التي يكتسبها من خلال تنفيذ تلك الألعاب أو التي يمكن أن يكتشفها بعد الانتهاء من ممارسة تلك الألعاب.
- المنافسة الإيجابية: الألعاب تولد لدى المتعلم الرغبة في التفكير بعمق ودقة في مكونات اللعبة وعناصرها، مما يساعد على تحسين اتجاهاته نحو المادة المتعلمة وإثارة الدافعية لديه.

- التعزيز الفوري: يقوم المعلمون عادة بتعزيز كل تحرك إيجابي يستطيع فيه المتعلم اكتشاف قاعدة أو قانون ما يدفع المتعلم نحو مواصلة السير في تنفيذ اللعبة بنشاط واهتمام، وهناك بعض الألعاب التي تحدد طبيعة استجابة المتعلم لتحركات اللعبة كألعاب الحاسوب مما يعزز استجابات المتعلم الصحيحة وإرشاده إلى بعض المعلومات التي تساعد في تعديل الاستجابات غير الصحيحة.

إن اللعبة التي تقدم للطفل لا بد وأن تحمل بداخلها هدف تسعى من خلاله إلى تنمية مهارات التفكير لدى الطفل من خلال نماذج عديدة من الألعاب، فالطفل يغلب عليه التفكير العشوائي الذي يستند إلى المحاولة والخطأ، ففي مرحلة الطفولة يحاول الطفل اكتشاف العالم المحيط به والذي يتكون من العديد من التفاعلات والمواقف والألعاب والتي يتعامل معها دون خبرة سابقة، وغالباً ما يحاول فك اللعبة وتركيبها دون معرفته بالخطوات السليمة لذلك، ويمكن أن يطور اللعب عنده من خلال اكتساب نمط التفكير الذي يتم من خلال الملاحظة للعبة، ثم محاكاة نموذج اللعبة الأصلي حتى يتمكن من فكها وتركيبها. ولقد كشفت الدراسات حول أهمية اللعب مجموعة من النتائج التي تلخص بالآتي:

(عثمان، 1994) و(لبايبدي وخلايلة، 1990)

1. نمو مهارة جمع المواد بحرص لكي يجعل منها الطفل شيئاً يثير اهتمامه.
2. الرسم الحر والتعبير الحر عما يراوده من أفكار من خلال الرسم.
3. التعبير الحر المباشر عن أفكاره، ونمو مهارة الإجابة على الأسئلة المنتظمة الموجهة إليه.
4. نمو القدرة على إنشاء علاقات صداقة مع الآخرين قائمة على الود والتفاعل الإيجابي.
5. القدرة على توجيه الانتباه إلى مشكلات أو أنشطة يختارها الأطفال بأنفسهم.

6. اللعب يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل والتعبير اللفظي والانفعالات.

7. اللعب يساعد على الانتظام في إنجاز الأعمال المطلوبة منهم.

8. يساعد اللعب في نمو النشاط المعرفي العقلي وفي نمو الوظائف العقلية العليا كالتفكير والذاكرة والكلام.

9. يساعد اللعب على تعرف الطفل على المفاهيم المرتبطة بالأشكال والألوان والأحجام والأوزان.

10. يساعد اللعب في زيادة حصيلة الطفل اللغوية.

11. يتمكن الطفل من حل المشكلات مما يؤدي إلى تنمية الإبداع عنده.

12. يساعد اللعب الأطفال في اكتشاف الكثير من الحقائق والعلاقات وفي اكتساب الكثير من المهارات والقيم التي تتصل بالحياة اليومية والبيئة المحيطة.

ويتعلم الأطفال من خلال اللعب الكثير من الحقائق المجردة، وفهم أسرار الحياة، والتعرف على الظواهر في عالمهم الواسع ويحاولون أن يجدوا تعليلاً مقبولاً لديهم. والنمو العقلي يبدأ بالنمو الجسمي الذي يجب أن يشبعه الطفل بكل الوسائل، بالخس والملاحظة والأسئلة والاستفسار وبالتدخل المباشر.

ثانياً: أهمية اللعب في النمو الاجتماعي:

يساعد اللعب على نمو الطفل اجتماعياً وذلك من خلال الألعاب الجماعية التي يتعلم الطفل فيها كيفية حفظ النظام، واحترام الدور، والتفاعل مع الآخرين، وإدراك قيمة العمل الجماعي. والطفل يبدأ اللعب عادة بشكل انعزالي حين أن يصل عمره إلى حوالي عامين ونصف العام إذ يبدأ حينها باللعب على مقربة من الأطفال الذين يمارس كل منهم نشاط قد يشبه النشاط الذي يمارسه الآخرون إذ يقلد بعضهم بعضاً دون وجود تعاون حقيقي بينهم، وبعد ذلك تبدأ المرحلة التالية في سن الثالثة وهي مرحلة اللعب التعاوني إذ

يشارك الأطفال بعضهم البعض في القيام بمهمة واحدة ويستخدمون معاً وسائل اللعب على سبيل المشاركة، وبالتدريج تنمو خبراتهم ليصلوا إلى ألعاب الدراما الاجتماعية، وفي هذه الألعاب يتخيل الأطفال الأدوار ويمثلونها ويرتدون من الملابس ما يتناسب مع كل دور، ويتفهم الأطفال من خلال اللعب في تلك المرحلة (من سن الثالثة إلى السابعة) أدوراً اجتماعية مختلفة، وفي سنوات الطفولة الوسطى (من السابعة إلى الحادية عشرة) يصبح الطفل قادراً على ممارسة ألعاب المباريات ذات القواعد المنظمة ويكون قادراً على المشاركة في الألعاب التنافسية المختلفة. (عبد الباقي، 1990) وللعب أهمية كبيرة في نضج الطفل اجتماعياً، فقد توصل بعض الباحثين من خلال دراساتهم حول دور اللعب في نضج الطفل اجتماعياً إلى النتائج التالية: (عثمان، 1994)

1. يساعد اللعب على تكوين سلوك اجتماعي ناضج من خلال التفاعل الاجتماعي بين الطفل والأطفال الآخرين.
2. يتعلم الطفل التنازل عن بعض ألعابه للجماعة مما يجعله يتقبل من التمرکز حول ذاته إلى التمرکز حول الجماعة.
3. يتعلم الطفل مشاركة أقرانه في اللعب والتعاون معهم، وتلعب الجاذبية الاجتماعية دوراً في تقبل الطفل لأقرانه مما يقلل لديه نزعة الأنانية والعدوان.
4. تلعب المدرسة دوراً في التشكيل الاجتماعي من خلال النظام التقليدي لحجرات المدرسة، وكذلك اللعب الخاضع لإشراف المدرسة يسمح للأطفال بتعلم الأدوار الاجتماعية.
5. تلعب الأسرة دوراً هاماً في النضج الاجتماعي للطفل من خلال ما توفره له من ألعاب، وثقافة الأسرة تكون انعكاساً على أنواع الألعاب التي تختارها لأطفالها.
6. تلعب الألعاب التعاونية دوراً في تعلم الطفل مهارات اجتماعية مرغوبة كال تعاون، وتبادل الأدوار، والأخذ والعطاء، والصداقة، ومحاسبة الضمير.

إن الألعاب الجماعية تساعد في وقوف الأطفال على حياة أقرانهم، يعلمون بعضهم البعض مما عند كل منهم من خبرة وتجربة ويكتسبون من ذلك كله خبرة في اختيار الأصدقاء والتعامل معهم، والحفاظ على صداقتهم، ويتعلمون كيفية التعايش مع غيرهم من الأطفال ومع أفراد المجتمع فيما بعد.

واللعب يتيح الفرصة للأطفال لتعلم الأسلوب الأنسب في تكوين علاقات سليمة مع الآخرين، والاشتراك في اتخاذ القرارات الجماعية، وتقبل وجهات نظر الآخرين، وكذلك الاختلاف في وجهات النظر. (عدس، 2009) واللعب يساعد الأطفال في اكتساب العديد من المهارات الاجتماعية مثل كيفية التصرف في المواقف الصعبة، وكيفية التعامل مع العديد من شرائح المجتمع، وذلك من خلال لعب أدوار البيع والشراء والتفاوض، ومن خلال تقمص أدوار الشرطي والسائق، والحارس، والطبيب، والمعلم، والأب، والأم.. الخ.

وكيفية مساعدة الآخرين مثل العطف على الصغير واحترام الكبير ومساعدة العاجز والفقير وما إلى ذلك.

واللعب الجماعي يساعد في نمو الإدراك الاجتماعي، إذ أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل، فهو عن طريق اللعب يتنبه إلى رأي الآخرين في تصرفاته، فهو يفكر فيما يقولون عنه سواء كان ذلك القول سلبياً أم إيجابياً وهذا هو أساس السلوك الاجتماعي، وهو يحاول أن يفعل ما يرضي الناس ويتحاشى الخروج عن نظام فريق اللعب وقوانينه. (لبايبدي وخاليلة، 1990) والطفل يبدأ بإشباع حاجاته عن طريق اللعب، حيث تنفتح أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس، ويدرك أن الإسهام في أي نشاط يتطلب من الشخص معرفة حقوقه وواجباته، وهذا ما يعكسه في نشاط لعبه. (عبدات، 2006) وعن طريق اللعب الجماعي يتعلم الأطفال الضبط الذاتي والتنظيم تمهيداً مع الجماعة، وتنسيقاً لسلوكه مع الأدوار المتبادلة في اللعب.

ثالثاً: أهمية اللعب في النمو العاطفي:

يعتبر اللعب وسيلة فعالة في بناء شخصيات الأطفال وتحقيق توازنهم العاطفي والانفعالي، وفي التعبير عن مشاعرهم الدفينة تجاه الآخرين، كما أنه يساعد على خفض مستوى التوتر والانفعال لدى الأطفال، ولذلك وجب علينا إتاحة الفرصة للطفل لأن يعبر عن طريق اللعب عما يشعر به من أحاسيس وعواطف تجاهه وتجاه الآخرين، وأن يوفر له الحب والحنان فذلك يساعده على عدم اللجوء إلى مشاكسة الآخرين ومحاولة التشويش عليهم في ألعابهم أو حرمانهم منها، (عدس، 2009) واللعب بالنسبة للطفل هو صمام الأمان لعواطفه وانفعالاته، إذ أنه عن طريق اللعب يعكس لنا الكثير عن عالمه الداخلي وما يجيش في نفسه وانفعالاته، مما يتيح للكبار الفرصة لمساعدته لكي يصل إلى درجة كافية من النضج والاكتمال.

ويكون الأطفال الصغار أكثر قدرة على التعبير عن مشاعرهم عن طريق اللعب لا عن طريق الكلام وذلك بسبب قدراتهم اللغوية المحدودة، ويستطيع الطفل أن يعود إلى عالم اللعب بعد أن يمر في العالم الحقيقي بتجارب انفعالية إيجابية أو سلبية، ليعيد تمثيل تلك التجارب (عبد الباقي، 1990) فقد يلعب دور الأب المتسلط القاسي إذا كان والده هكذا. وهذه العودة إلى عالم اللعب تسمح للطفل بأن يدرك ما يمر به من تجارب انفعالية وأن يستوعبها ويزداد فهمه لها وأن يسيطر على مشاعره المرتبطة بها.

رابعاً: أهمية اللعب في نمو الشخصية وبنائها:

غالباً ما يحدث البناء للشخصية من خلال العناصر الخارجية للبيئة، وتؤثر الألعاب في شخصية الطفل إذ تساعده في التعبير عن انفعالاته، والكثير من الحاجات التي لا تشبع في حياة الطفل اليومية يمكن أن تلقى إشباعاً في اللعب، وبالتالي تقل الإحباطات التي يواجهها الطفل في المواقف المختلفة، فالطفل الذي يشبع حاجاته يتجه نحو الانبساط والالتزان الانفعالي، أما الطفل الذي يعاني من مشكلات في إشباع حاجاته فإنه يتجه نحو الانطواء والعصاوية. (عثمان، 1994) واللعب هو أحد الوسائل الهامة التي تثير الخيال الإبداعي عند

الطفل، وهو حياة الطفولة ذاتها إذ أن الطفل يكتشف من خلاله الكثير من الحقائق عن العالم الخارجي، ولعبة الطفل قد تساعد أو تعيق نموه، لذلك لا بد أن تقدم له اللعبة التي تساعد على تنمية تفكيره، والتي تتماشى مع مستوى سنه، واللعب يمكن الطفل من اكتساب الكثير من المعارف والخبرات، كما أنه يعكس طبيعة تفكيره، ويعد بمثابة نافذة نطل من خلالها على شخصية الطفل. والتربية الحديثة التي تستند على أحدث نظريات علم نفس الطفولة قامت بإحداث توافق بين طاقات الطفل الكامنة المتمثلة في ميوله، وحاجاته، وبين البيئة المتمثلة في المنزل، والمدرسة، ودور التنشئة الاجتماعية المختلفة وكان هذا بناء على البحوث التي أجريت في مجال احتياجات الطفل من الأنشطة المختلفة، والتأثير الذي يتلقاه من البيئة التي يوجد فيها. ولكي يتمكن من مساعدة الطفل لبناء شخصيته بناء شاملاً متكاملًا، يجب علينا أن نهتم بإعدادة إعداداً يشمل على كافة النواحي المكونة للشخصية، أي النواحي الاجتماعية والجسمية، والصحية، والخلقية، والعلمية، والوجدانية، والثقافية والفنية، وذلك من خلال توفير الألعاب التي يمارس فيها الطفل كل أوجه النشاطات المختلفة والقريبة من طبيعته، فهو يشعر مع مثل هذه النشاطات أنه يلعب ويمارس نشاطات ذاتية بحته. ويساعد اللعب على بلورة شخصية الطفل القيادية من خلال توليه القيادة أثناء اللعب أو توزيع الأدوار على أقرانه والمشاركة في اتخاذ القرار كما يشكل لديه اتجاهات معينة.

خامساً: أهمية اللعب في النمو الجسمي:

اللعب نشاط حركي يساعد على تنمية العضلات وتقوية الجسم ويساعد الطفل على التخلص من الطاقة الزائدة، ويسهم في الارتقاء بمستوى اللياقة البدنية لدى الطفل.

ويعتبر اللعب أداة لترويض جسم الطفل وإثرائه وتشكيل أعضائه وتنميتها، وإكسابه المهارات الحركية المختلفة التي تنطوي على أهداف تربوية، كما أنه يساعد في تكوين اتجاهات معينة لدى الطفل حول كيانه الجسمي وكيفية استخداماته لإمكاناته العضلية، وسعي الطفل لتعلم مهارات حركية معينة يساعد في تكوين مفهوم الذات الجسمية. (لبايبدي وخلايلة، 1990) ويقوم الأطفال عادة باختبار قدراتهم الحركية وتطويرها، ومع ذلك علينا

أن نأخذ بعين الاعتبار ما وصل إليه الطفل من حيث المسافة أو الارتفاع الذي يتمكن من تخطيه أو تسلقه، حيث يجب أن تكون الأنشطة المتاحة متوازنة ومتوازنة مع حجم الطفل ومستوى مهاراته. (عبد الباقي، 1990) واللعب يساعد بشكل كبير على تقوية العضلات الكبرى، وعلى الاتزان والضببط والتحكم، والإسهام في تعرض الطفل لأشعة الشمس والهواء النقي المتجدد، كما يساعده على التخلص من السموم الزائدة في الجسم.

سادساً: أهمية اللعب في تحقيق الصحة النفسية للطفل:

يساعد اللعب في معظم الحالات في تحقيق الصحة النفسية لدى الأطفال، وذلك من خلال تقديم العلاج لبعض الحالات النفسية عن طريق اللعب، كما أن اللعب يوفر للأطفال الانطوائيين أو الخجولين الفرصة للاندماج مع أقرانهم والتخلص تدريجياً من مشكلة الخجل أو الانطواء، كما أنه يساعد الأطفال الذين يتسمون بالعدوانية والتخريب على نبذ تلك السلوكيات تدريجياً لاسيما إذا كان لعب هؤلاء الأطفال متبوعاً بالملاحظة والمتابعة والتوجيه من قبل الراشدين، واللعب يدخل السرور والمتعة في نفوس الأطفال ويبعدهم عن الجمود والخمول والرتابة، كما أنه يوفر لهم فرص عقد صداقات ودية مع الآخرين والاستمتاع بصحبتهم والاستئناس برفقتهم، إضافة إلى أنه يوفر لهم السعادة في حالة الفوز، ويمنحهم القدرة على التمييز بين الفوز والإخفاق ويدفعهم إلى تكرار المحاولة للحصول على الفوز والنجاح، والسعي إلى المنافسة الشريفة، مما لا يدع المجال لهم للشعور بالإحباط أو اللجوء إلى الوحدة والعزلة.

سابعاً: أهمية اللعب في تحقيق النمو اللغوي لدى الأطفال:

يعتبر اللعب أحد أساليب التنشئة الاجتماعية فمن خلاله يتمكن الطفل من التعبير عن مشكلاته وعن احتياجاته فيما إذا صممت الألعاب بهدف إكساب الأطفال مهارات معينة مثل مهارات الاتصال، فعن طريق الأنشطة المصممة للألعاب الجماعية يتمكن الطفل من اكتساب مهارات الإصغاء للآخرين، وإتباع التعليمات، وتبادل الأدوار، والجلوس بهدوء، والتفاعل مع الآخرين والاتصال معهم لفظياً أو حركياً. (عدس، 1995) ويقوم

الأطفال عادة بالتعبير عن أنفسهم إما عن طريق التعبير اللفظي الذي يندرج تحته الحديث، والشجار، والأنشيد، وسرد القصص أو الإصغاء إليها، وإما عن طريق التعبير الشكلي الذي يندرج تحته كيفية تنظيمهم لحياتهم واختيار ملابسهم والاهتمام بالنظافة الشخصية والمظهر الخارجي، والرسم وكافة أنواع الفنون التشكيلية، وإما عن طريق التعبير الصوتي الذي يتمثل بالصراخ أو الضحك أو البكاء، أو عن طريق التعبير الحركي الذي غالباً ما يصاحب التعبير اللفظي، والتعبير الحركي يتمثل بالحركات والإيماءات والإشارات وتعبيرات الوجه وغيرها من التعبيرات الجسدية. (عثمان، 1989) والطفل يكتسب المهارات اللغوية من خلال الألعاب الجماعية إذ أنه يتعرف من خلال لعبه مع أقرانه على مفردات جديدة، ويستمتع إلى قوانين اللعبة ليسير وفقها، ويتناقش ويتبادل الأدوار، ويشارك أقرانه في اتخاذ القرارات وتوزيع الأدوار، أو قد يشارك في تنظيم تمثيلي مسرحي مما يكسبه العديد من المهارات اللغوية كالتعرف على مصطلحات جديدة، وربط الحديث اللفظي بالحديث غير اللفظي، والتحكم بنبرات الصوت وطبقاته، والقدرة على التعبير بطلاقة. وقد يقوم الطفل من خلال اللعب الفردي بالحديث إلى لعبته والغناء لها وتقديم بعض النصائح لها، وهذا أيضاً ينمي لديه القدرة على التعبير اللفظي وغير اللفظي في آن واحد.

آراء المربين الأوائل في اللعب:

إن اللعب أمر ضروري للأطفال الصغار فقد أشار القرآن الكريم إلى أهمية اللعب لقوله تعالى: أرسله معنا غداً يرتع ويلعب وإنا له لحافظون' (يوسف، 12) وقوله سبحانه إنما الحياة الدنيا لعب ولهو' (محمد، 36) وإيضاً وما الحياة الدنيا إلا لعب ولهو' (الأنعام، 32) وهناك أمور أقرها الإسلام في الإعداد الجسمي تبيح اللعب البريء واللهو المباح للطفل على اعتبار أن قابلية الطفل في التعلم وهو صغير أكثر من قابليته وهو كبير، كما أن حاجة الطفل إلى اللعب وهو صغير أكثر من حاجته إليه وهو كبير. (العناني، 2009) ومن الأقوال التي توضح نظرة الإسلام للعب، قولهم التراب ربيع الصبيان' ويقصد بالتراب (الرمل) الذي لا غنى عنه اليوم في رياض الأطفال على اعتباره يوسع مدارك الأطفال ويدفعهم إلى التفكير الإبداعي. وعن جابر رضي الله عنه قال: دخلت على النبي صلى الله عليه وسلم وهو يمشي

على أربع وعلى ظهره الحسن والحسين عليهما السلام، وهو يقول 'نعم الجمل جملكما ونعم العبدان اتتما' ولقد ذكر الماوردي المشار إليه في (المرجع السابق) في كتابه (الأحكام السلطانية) بأن الناس في بغداد لإيام الحكم العباسي اتخذوا سوقاً خاصة لبيع لعب الأطفال، وكانت الألعاب في سالف العصور، تصنع وتباع ويشتريها الناس لأطفالهم، وكان الأطفال يستمتعون بالحكايات التي يسردها عليهم أهاليهم، وبالأغاني التي يغنونها لهم، فيحفظونها عن ظهر قلب ويرددونها بسعادة غامرة. وكان الكبار يصطحبون أطفالهم لمشاهدة سباق الحمام والمهارة بين الكباش والديكة والكلاب، ومشاهدة الرقصات الشعبية والاستمتاع بالغناء في حفلات الأعراس والختان. ولقد نهج علماء العرب والإسلام سنة الرسول الكريم في الاهتمام بالطفل وملاعبته، واعتبروا اللعب حقاً جيل عليه الطفل ودليل على اعتدال طبيعته فإذا لم يكن الطفل شغوفاً باللعب فإن ذلك يعود إلى وجود علة نفسية أو بدنية أو خلل عقلي لديه. والعلل التي تحرم الطفل من اللعب في الصغر تؤثر على مستقبل حياته فيكون كدر النفس ضعيف القدرات والمهارات، وغير قادر على المشاركة في مناشط الحياة بفاعلية ويرى ابن مسكويه أن اللعب حق للطفل بعد تلقيه الدرس، لأنه يدخل عليه السرور والراحة، ولذلك فإنه يجب ألا يكون لعباً قاسياً أو مؤلماً أو يحتاج إلى مجهود فوق طاقته. بل يجب أن يترك الطفل في أوقات استراحته لأن يلعب لعباً جيلاً ليستريح إليه من تعب الأدب. أما ابن جماعة، فيرى أن اللعب مطلوب للطفل لأنه يريح النفس والقلب والعقل والحواس كما أنه يساعد أجهزة الجسم على أداء وظائفها بشكل منتظم، وينعش الدورة الدموية ويذيب الدهون وينشط الجسم (حنورة وعباس، 1996).

ولقد اهتم علماء المسلمين بدراسة خصائص الطفولة التي وضع لها ابن سينا اعتباراً كبيراً في كتابه (القانون) إذ أشار إلى ضرورة إعطاء الفرصة للطفل لكي يلعب حتى بلوغه السادسة من العمر وعندها يشرع بتعليمه. كما أن الأمام الغزالي نادى بضرورة إفساح المجال للطفل بأن يلعب ويرتع دون مشقة، ورأى أن منع الطفل من اللعب يمت قلبه ويعطل ذكاءه، وهكذا نجد أن نظرة الإسلام للعب تقوم على مبادئ عديدة هي:

- اللعب ضرورة ملحة لنمو الطفل وإشباع حاجاته.

- اللعب هو حق من حقوق الطفل ووسيلة هامة لتربيته وتنمية شخصيته.
- اللعب يدخل البهجة والسرور إلى نفس الطفل، ويبعده عن التوتر والغضب والانفعال.
- يساعد اللعب على تصريف طاقة الجسم واستعادة النشاط وطرده الخمول والكسل.
- اللعب هو الوسيلة الطبيعية التي تساعد على تنمية مهارات الأطفال، وشحن تفكيرهم.
- يجب أن يكون اللعب معتدلاً بعيداً عن القسوة والألم ويضعف نموه العاطفي والعقلي.

أما بالنسبة لآراء غير المسلمين حول اللعب فقد أدرك أفلاطون القيمة العملية للعب حيث كان يقوم بتوزيع التفاح على الصبيان لمساعدتهم في تعلم الحساب، وقد أدوات حقيقية لمن هم في سن الثالثة لكي يصبحوا بنائين فيما بعد، وهذا أسلوب من أساليب التعلم باللعب. (عبد الهادي، 2004) ورأى أفلاطون في اللعب طريقة لتعليم الأطفال المهارات المطلوبة منهم في أعمالهم كراشدين، وقال كومينوس في كتابه (School of infancy) مادام لعب الأطفال لا يؤدي الغير، فانه من الواجب تشجيعهم عليه بدلاً من منعهم عنه لأن هذا هو أسلوبهم في التعلم. ويذهب جون لوك ليقول في كتابه (Thoughts on concerning Education) علينا أن نتقبل الأطفال كما هم ونتيح لهم التعلم من خلال نشاطهم الطبيعي ألا وهو اللعب. وأكد جان جاك روسو على اللعب كوسيلة للتعلم وسلط الضوء على كمية الحيوية والنشاط التي يصرفها الطفل في نشاط من اختياره. (الناشف، 2004) وأكد أرسطو على أهمية تشجيع الأطفال على اللعب بالأشياء التي يستخدمونها في حياتهم لأن ذلك يقود إلى تطوير شخصياتهم. وأشار فروبل إلى أهمية اللعب باعتباره يؤدي إلى تفعيل دور الأطفال في عملية التعليم، وقد ركز على ما يلي: (عبد الهادي، 2004):

1. أهمية اللعب باعتباره يؤدي إلى تفعيل دور الأطفال في عملية التعليم، فاللعب يساعد على تنمية شخصيات الأطفال من جميع النواحي العقلية. الجسمية، النفسية، والاجتماعية.

2. اهتم بحرية تعبير الطفل عن ذاته، وذلك من خلال ممارسته للعب الذي يستمتع به، ممثلاً ذلك بإحضار الدمى التي تقود إلى جذب انتباهه، وتنمية طاقته، وجعله قادراً على أن يتعلم بحرية، ووصف فرويل اللعب في كتابة (تعليم الإنسان) بأنه أنقى وأكثر الأنشطة الإنسانية روحية بالنسبة للأطفال، وأنه يستحق من المربية الاهتمام الجاد باعتباره أفضل الوسائل للتعليم والتعلم. (الناشف، 2004) ولقد ميز فرويل بين اللعب والعمل وأشار إلى أن اللعب هو ما ينغمس فيه الطفل من مهام يتخذ هو فيه زمام المبادرة، بينما العمل هو ما يفعله حين ينجز مهمة يطلبها منه الكبار، وأن اللعب وسيلة يحافظ بها الطفل على كل خبراته، وأنه أكثر أنشطة الطفل فائدة في تربية الجسم وتدريب الحواس، واكتساب خبرات عقلية ومهارات حركية وقيم خلقية، وللعب برأي فرويل دوراً كبيراً في تدريب الطفل ونموه وإبراز مواهبه واكتشاف ميوله واتجاهاته، وكانت الفكرة الأساسية لفرويل تتمركز حول ربط الطفل بالطبيعة. (قنديل ويلدوي، 2007).

وأكدت ماريا متسوري على الدافعية الذاتية والتوجيه الذاتي والمبادرة، والتعليم الذاتي هو ذلك التعليم الذي يسعى فيه الطفل إلى تصحيح أخطائه بنفسه كلما أخطأ، وأشارت إلى أنه يجب أن تمكن أنشطة اللعب الأطفال من التعلم عن ذواتهم وعن علاقاتهم بالآخرين وبالبيئة المحيطة (الناشف، 2004) وترى كاترين تايلور المشار إليها في (عبد الهادي، 2004) بأن اللعب هو نفاس الحياة بالنسبة للأطفال، فهو ليس مجرد وسيلة لتمضية الوقت وإشغال النفس، لكنه يعد ذو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي، ويؤكد جون بياجيه بأن اللعب والتقليد والمحاكاة للطفل يعد جزءاً لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي.

وكان لهربرت سبنسر اليد الطولى فيما يسمى بنظرية الطاقة الزائدة التي مفادها أن اللعب هو تصريف للطاقة الزائدة، وأن اللعب هو نتيجة طبيعية لوجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي، وأن الطاقة ليست مقتصرة على النشاط العضوي، ويقصد باللعب كل نشاط يخالف ومضاد للنشاط الجسدي ويظهر ذلك من خلال الحركة كالقفز والجري وغيرهما من الحركات. (عبد الهادي، 2004) أما ستانلي هول (Stanly Howl) فيرى أن لعب الأطفال ليس إلا تعبيراً عن غرائزهم المختلفة، وأنه يعزى الدوافع الموروثة لدى الطفل من أجداده الأوائل والتي تتمثل في السلوك البدائي الذي يعود إلى الأحقاب الأولى للتطور العقلي، والتطور العقلي يتمشى جنباً إلى جنب مع التطور الجسدي ويؤكد هول إن الطفل أثناء تطوره ومنذ مرحلة الطفولة إلى الرشد يقلد حياة الرجل البدائي ثم ينتهي به المطاف إلى أن يصبح في مرحلة البلوغ شخصاً متزناً بحيث تتمشى ميوله وقدراته مع عصره الذي ينتمي إليه. ويرى كارل جروس أن وظيفة اللعب هي إعداد الطفل للمستقبل وخير مثال على ذلك أن الذكور يمارسون ألعاباً تتصل بأدوارهم الاجتماعية المستقبلية، أما الإناث فيلعبن ألعاباً متعلقة بالأعمال المنزلية، وهذا يعني بأن اللعب إنما هو إعداد للحياة المستقبلية ويجد (جيمس سالي) أن الضحك والمرح يقتربان باللعب، وأن الضحك ضروري للنشاط الاجتماعي بما في ذلك زمالة اللعب، فقيام الأطفال بمهاجمات بسيطة ولطيفة فيما بينهم يمكن أن يعد سلوكاً يقصد به إلحاق الضرر ببعضهم لكن وجود الضحك المقترن بها يدل على انتفاء قصد الأذى بين المشتركين فيه، ويعد ارتباط الضحك باللعب تحقيقاً لارتياح الطفل من الناحية الانفعالية مما يقود إلى التوازن. (المرجع السابق)

نظريات اللعب:

أولاً: النظريات التقليدية:

1. نظرية الإستجمام أو الإسترخاء Recreation Theory تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي تناولت اللعب، ومن أقطاب هذه النظرية الفيلسوف الألماني لازاروس (Lazarus) ويرى أصحاب هذه النظرية أن وظيفة اللعب الأساسية

هي راحة العضلات والأعصاب من إرهاق العمل، فاللاعب كما يرون يصرف في ألعابه طاقة عضلية وعصبية غير الطاقات التي صرفها في العمل، وكذلك فإن اللعب يتيح فرصة الراحة للمراكز المرهقة في الجسم (العناني، 2009) فهو أي اللعب وسيلة لتجديد القوى والعضلات المنهكة واسترخاء للأعصاب المتوترة والعضلات المشنجة لأن أعصاب الإنسان وعضلاته التي تكون عرضة للتوتر والإرهاق أثناء العمل، تحتاج إلى الاسترخاء بين فترة وأخرى، ويعد اللعب من أفضل وسائل الاسترخاء. (الخفاض، 2010) وهناك من يرى أن هذه الطريقة قدمت أفكاراً جيدة حول تفسير اللعب، فاللعب يكسب الكبار راحة تجعلهم يقبلون على عملهم بجد ونشاط. (الخفاف، 2009) كما أن هناك من يرى بأن هذه النظرية لا تخلو من نقاط الضعف، حيث وجهوا لها انتقادات عديدة هي: (نبهان، 2008) و (العناني، 2009)

- لو كانت الغاية من اللعب هي الاسترخاء وراحة الأعصاب والعضلات المتعبة، فإن أحسن طريقة لتحقيق ذلك هي الاستلقاء في الفراش مما يوفر الراحة في وقت قصير.
- لو كان الهدف من اللعب هو الراحة فقط، لكان من الأفضل للكبار أن يلعبوا أكثر مما يلعب الصغار لأن الكبار يبذلون الجهد الكبير من خلال قيامهم بأعمالهم، لكننا نرى أن الصغار أكثر لعباً من الكبار.
- لعب الإنسان لا يكون دائماً بطاقات عضلية وجهود عصبية غير التي يستعملها أثناء أداء مهامه، فالإنسان يلعب باستخدام العضلات التي يعمل بها والأعصاب التي يفكر بها، ولقد أوضحت البحوث الحديثة في مجال علم النفس بأنه ليس هناك طاقات للعب وطاقات أخرى للعمل.
- يلاحظ أن الأطفال يقبلون على اللعب بعد استيقاظهم من النوم على الرغم من أن أجسامهم قد حصلت على قسط كبير من الراحة.

- يلاحظ مما ذكر آنفاً أن نظرية الإستجمام قد حصرت وظائف اللعب بوظيفة واحدة هي الإسترخاء وراحة العضلات والأعصاب ولعل المباريات الدولية لكرة القدم خير دليل على ضعف هذه النظرية حيث أن اللاعبين يستنفذون الكثير من الجهد العضلي والعصبي أثناء القيام بهذا اللعب.

2. نظرية الطاقة الزائدة Surplus Energy Theory: ترتبط هذه النظرية بأعمال الفيلسوف البريطاني هيربرت سبنسر (Herbert + Spencer) الذي طرح هذه النظرية في كتابه مبادئ علم النفس (Principles of psychology) وترى هذه النظرية أن اللعب يستثار لدى الطفل من خلال احتياجه إلى التخلص من الطاقة الزائدة لديه، وإن ما يمتلكه من طاقة فائضة يصرفه في اللعب ويرى سبنسر أن لعب الصغار هو تمثل لحياة الكبار والدافع وراءه يكمن في صرف الطاقة الزائدة للحفاظ على البقاء، فالأطفال أثناء لعبهم حين يأخذ أحدهم الآخر أسيراً ويكبله ويسجنه في بعض الألعاب المسرحية، يشعر بالرضا لأنه أحرز نجاحاً في التغلب عليه. (الخيلة، 2010) ويرى أصحاب نظرية الطاقة الزائدة أن اللعب ما هو إلا وسيلة للتخلص من الطاقة الزائدة، والأطفال يلعبون أكثر من الكبار، لأن هناك من يرعاهم مما يوفر لهم الطاقة الفائضة التي يصرفونها في اللعب ولكن لوحظ أن الكبار يميلون إلى اللعب أيضاً وأن اللعب ليس مقتصر على من يستمعون بالراحة، وإنما يمارسه المتعبون أحياناً، فهم يجدون منه وسيلة إلى الشعور بالراحة والاسترخاء، (الخفاف، 2010) ولقد لاقت هذه النظرية قبولاً وتأيداً من قبل الكثيرين، وكثر استخدامها ولذلك اتجهت المدارس إلى توفير الساحات الواسعة والملاعب وصالات الألعاب الرياضية والمسارح. (ميلر، 1994) ومع ذلك فقد واجهت هذه النظرية عدة انتقادات منها: (العناني، 2009)

- أن اللعب لا يقتصر على من لديه طاقة زائدة، فالأقوياء والضعفاء، والمتعبون والمستريحون يمارسون نشاط اللعب.

- على الرغم من أن للأطفال من يراهم مما يوفر لهم الطاقة الزائدة، فهم أيضاً بحاجة لهذه الطاقة للدفاع بها عن النفس لاسيما وأنهم يكونون أحياناً بمفردهم بعيداً عن يراهم.

3. نظرية التدريب على المهارات Skills Practice Theory: هذه النظرية طرحها الفيلسوف كارل جروس (Carl Gross) في كتابيه (لعبة الحيوانات) و (لعبة الرجل) ويرى جروس أن اللعب عملية.

غريزة تسعى إلى اكساب الأطفال المهارات التي تساعدهم في التكيف مع البيئة في الحاضر والمستقبل، فاللعب أسلوب الطبيعة في التعلم (الخفاف، 2010) ولذلك فإن هذه النظرية ترى أن الفرد بحاجة إلى التدريب على مهارات أساسية بدونها يصعب التكيف مع الحياة. ويرتبط اللعب ارتباطاً وثيقاً بالحاكاة، فآلعاب الصغار ما هي إلا تقليد لأدوار الكبار، والحاكاة غريزة يتعلم الأطفال عن طريقها أدوار الكبار، ويتدربون من خلالها على المهارات اللازمة لهم في حياتهم المستقبلية (العناني، 2009) ولقد اهتمت هذه النظرية بألوان عديدة من أنشطة اللعب مثل لعب القتال، والحركة، والتعرف، والتذكر.

4. النظرية التلخيصية Recapitulation Theory: تعود أصول هذه النظرية إلى النظريات الخاصة بتطور الإنسان وأبرزها نظرية داروين التي طرحت في كتابه (أصل الأنواع) (Origins of species, 1859) ولقد تأثر العالم النفسي ستانلي هول (Stanly Hall) بنظرية داروين وأضاف إليها من خبرته مع الأطفال، واللعب بموجب هذه النظرية هو تلخيص للماضي، والإنسان وهو يمارس نشاط اللعب فإنه يلخص تاريخ تطور الحياة البشرية منذ بدء الخليقة وحتى الفترة الحالية (الخفاف، 2010) وتفسر هذه النظرية اللعب وفقاً لأربع مبادئ هي: (الحيلة، 2010)

1) يمارس كل من الإنسان والحيوان مجموعة من النشاطات والحركات والألعاب المشتركة بينهما، والإختلاف هنا يكون في شكل اللعب وليس في جوهره.

- ب) يقوم الأطفال عادة بممارسة ألعاب تعبيرية تصور مراحل تطور الإنسان ذاته.
- ج) يشكل الأطفال حلقة الوصل بين المرحلة الإنسانية، والمرحلة الحيوانية، وعمر الطفل عبر مراحل نموه وتطوره بالأدوار التي مرت بها الحضارة الإنسانية في تطورها.
- د) يشتمل تاريخ الإنسان وماضيه على جميع التفسيرات التي تساعد على فهم ألعاب الأطفال ونشاطاتهم وهم ينمون ويتطورون.

ولقد ميزت هذه النظرية بمزايا عديدة هي: (العناني، 2009) و (الخفاف، 2010)

- لفتت هذه النظرية الانتباه نحو أهمية تفسير لعب الأطفال.
- قدمت بياناً تفصيلياً عن مضمون اللعب يفوق أية محاولات أخرى أما الإنتقادات التي وجهت لهذه النظرية فهي كالتالي:
- إن الخبرات والمهارات التي يكتسبها الإنسان لا يمكن أن تورث.
- لا تتمكن هذه النظرية من أن تفسر الألعاب الحديثة للأطفال مثل اللعب بالدراجات والطائرات والحاسب الآلي وغيرها من الألعاب الحديثة التي لا يمكن أن تشكل إعادة لخبرات الأقدمين.
- لا يمكن الإنفاق مع هذه النظرية حول نظرتها إلى لعب الأطفال كوسيلة للتنفيس عن الغرائز البدائية التي لم تعد تنفق مع متطلبات العصر الحديث.
- تقوم هذه النظرية على مبادئ تتعارض مع مبدأ خلق الإنسان في القرآن الكريم، إذ يرجع هول ميل الأطفال إلى اللعب بالماء واستمتاعهم به إلى المرحلة السمكية أي عندما كان أسلافهم أسماكاً تسبح البحار ويفسر ميلهم إلى تسلق الأشجار والقفز من فوق الجدران على أنه يرتبط بالمرحلة القردية التي مر بها الإنسان القديم.

ثانياً: النظريات الحديثة:

لقد قامت النظريات الحديثة بدراسة سلوك الإنسان وحاولت أن تجد تفسيرات أكثر دقة حول ما جاء في النظريات التقليدية من الناحية العلمية ومن أبرز هذه النظريات ما يلي:

1. نظرية التحليل النفسي Psycho-analysis Theory: نشأ التحليل النفسي

Psycho - analysis على يد سيجموند أما بالنسبة لأراء غير المسلمين حول اللعب فقد أدرك أفلاطون القيمة العملية للعب حيث كان يقوم بتوزيع التفاح على الصبيان لمساعدتهم في تعلم الحساب، جون فرويد في نهاية القرن التاسع عشر وكان يبحث عن طريق لعلاج الأمراض النفسية والعقلية، وكان استخدام اللعب في تطويع هذه الطريق في علاج الأطفال المضطربين نفسياً لم يكن سوى أمراً عرضياً، وهذا الافتراض أدى إلى الاهتمام بأنواع من السلوك كانت تعد من قبل أفعالاً عارضة فليس هناك سلوكاً يمكن أن يكون بلا سبب. وكان هذا يعني بالنسبة لفرويد إن معظم السلوكيات لها دوافع، ولذلك فإن لعب الأطفال لا يحدث بالصدفة بل تتحكم فيه مشاعر وانفعالات الأطفال سواء كانوا على وعي بها أم بدون وعي لها. (ميلر، 1994) ويرى فرويد بأن السلوك الإنساني يتحدد بمقدار ما يؤدي إلى اللذة والألم، فالإنسان يسعى وراء الأخبار السارة، ويحاول الابتعاد عن الخبرات المؤلمة، لذلك يقوم بتكرار واقعه عن طريق اللعب حيث يخلق عالماً خاصاً به دون تدخل من أحد، فالطفل الذي يشعر بغضب نحو أبيه لا يمكن أن يقوم بضرب أبيه أو توبيخه، لكنه يجد من اللعب فرصة للتعبير عن سخطه وغضبه والتنفيس عن انفعالاته المكبوتة، وهذا يخفف عنه حدة التوتر الناتج عن العجز في تحقيق رغباته في الواقع، (عبد الهادي، 2004) ولقد أدت تفسيرات فرويد للتخيل واللعب باعتبارهما إسقاطاً للرغبات ولإعادة تمثيل الأحداث المؤلمة إلى نشوء وسائل لتقدير وقياس الشخصية على اعتبار أن اللعب والخيال يكشفان الشيء الكثير عن حياة الفرد الداخلية ودوافعه. كما أثرت النظرية التحليلية في البرامج التعليمية لأنها تؤكد دائماً على أهمية النمو الاجتماعي الانفعالي (عبد الباقي، 1990) بالإضافة إلى إنها لغت

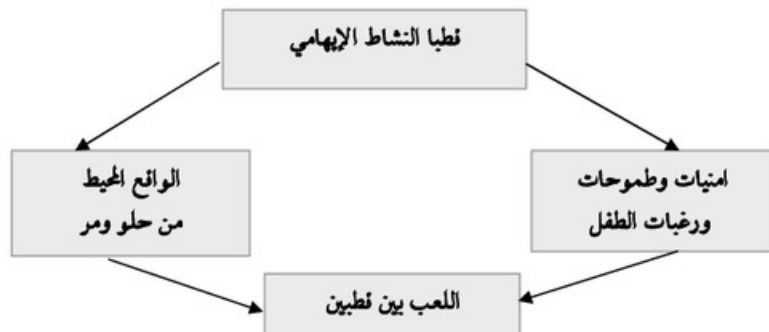
الانتباه إلى القوى اللاشعورية التي تؤثر على سلوك المعلمين الذين يصبحون أكثر وعياً بأن الأطفال لا يستطيعون شعورياً ضبط كل أوجه سلوكياتهم، كما يصبحون أقل خشونة في أحكامهم لهؤلاء الأطفال.

واللعب والإيهام يبعد الطفل عن الواقع المؤلم، ويمكن أن يكون منطلقاً سليماً للاكتشاف والإبداع إذا ما أحسن توجيهه واستغلاله، واللعب عند فرويد يؤدي وظيفة تنفسية تساعد على تخفيف ما يعانيه الطفل من صراعات وقلق وتوترات انفعالية (الخفاف، 2010) واللعب حسب نظرة هذه النظرية تعبير رمزي عن رغبات محيطة أو متاعب لا شعورية، وعن طريقة يصحح الطفل الواقع ويطوِّعه لرغباته وبواسطته يكتسف حوادث المستقبل ويتنبأ بها. (نبهان، 2008) ورسوم الأطفال الحرة تمثل نوعاً من اللعب، وتؤدي وظيفة اللعب نفسها، فالطفل قد يرسم وحشاً مخيفاً ويقول: هذه زوجة أبي، والطفل الذي يشعر بالوحدة يقوم برسم أفراد العائلة مجتمعين داخل المنزل باستثناء طفل مهمل خارج ذلك المنزل. والطفل يستعين بأشياء من الواقع لخلق عالمه الإيهامي الخاص به والتعبير عن طموحاته ورغباته دون أن يتوقع أي أذى من الآخرين. ولقد وظفت أدوات النظرية التحليلية في تشخيص مشكلات الأطفال وعلاجها، فقد قدمت هذه النظرية الكثير من الإسهامات في مجال فهم السلوك الإنساني وعلاج، ما انحرف منه (العناني، 2009) كما أن هذه النظرية أكدت على قدرة اللعب من تمكين الطفل من تحقيق ذاته والتميز والإبداع.

وفيما يلي توضيحاً لأفكار فرويد التي فسرت اللعب بناء على المراحل النمائية للطفل: (الخفاف، 2010: 83)

الشكل رقم (3)

اللعب من وجهة نظر سيجموند فرويد



نلاحظ من خلال الشكل الموضح أعلاه أن هناك قطبان للنشاط الإيهامي للطفل، فالأمنيات والرغبات الخاصة بالطفل تشكل القطب الأول، والواقع بكل ما فيه من سار وضار يشكل القطب الثاني.

2. النظرية السلوكية للعب Behavior Theory: تعود النظرية السلوكية للعب إلى

أعمال سكينر (Skinner) وثورنديك (Thorndike) وهل (Hull) وكان سكينر الذي ولد عام 1904 أستاذاً لعلم النفس في جامعة هارفارد عام 1948 وهو من جيل أصغر من ثورنديك لكنه كان معاصراً ومشبهاً له في الكثير من نظرياته، ولقد طور نظريته بشكل مستقل، ولذلك فهو يختلف وإياه اختلافات واضحة، ومع ذلك فإنهما يتفقان في تشديدهما على أهمية التعزيز باعتباره عاملاً أساسياً في التعلم، وهما يهتمان اهتماماً شديداً بمسائل التربية ولا يعنيان بصياغة نظرية دقيقة محددة، وكان سكينر صريحاً في توضيح قلة اهتمامه بالنظريات بعكس ثورنديك الذي لم يوضح ذلك، أما هل Hull فقد أبدى حرصه الشديد على أن تكون له نظرية دقيقة متكاملة. وعلى الرغم من أن سكينر لم يزعم لنفسه أن يكون صاحب نظرية أو عالماً هاماً، لكنه

قدم بالفعل نظرية ومعرفة. (عاقل، 1993) ولقد فسرت النظرية السلوكية اللعب على أنه ارتباط بين مجموعة من المثيرات والاستجابات، بمعنى إن الطفل يتقن اللعبة عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز، حيث يؤثر ذلك في مستوى المهارة لدى الطفل (عبد الهادي، 2004) ويؤكد أصحاب النظرية السلوكية على دور البيئة في التأثير على الفرد، كما إتهم يرون إن المثيرات الخارجية هي مصدر النمو والتغير فالطفل مثل المرأة يعكس بيئته ويظهر سلوكه بشكل سلسلة من المثيرات والاستجابات ويفسر السلوكيون اللعب من خلال كتاباتهم عن التعزيز والتعلم بالملاحظة والتعميم والتكرار، فقد يحاول طفل ما أن يتسلق شجرة أو الإحتفاظ بتوازن كرة فوق إصبعه لأنه تلقى الإعجاب والثناء جراء نشاطات أخرى مشابهة في الماضي. ويمكن أن تعد خبرة الطفل بالثناء عليه بسبب المنافسة وغيرها من الحوافز الإجتماعية المتعلمة مسؤولة عن قدر كبير من اللعب. (العناني، 2009) ويرى أصحاب النظرية السلوكية من خلال التجارب العديدة التي أجريت لملاحظة السلوك أن الإنسان يولد وهو يحمل العديد من الاستعدادات السلوكية التي تساعده في التعلم، وإن عملية التعليم تحدث نتيجة لوجود الدافع والمثير، إذ أنه بوجود الدافع والمثير تحدث الإستجابة، ولتقوية الربط بين المثير والإستجابة فإنه لا بد من التعزيز لأنه في حالة تكرار الإستجابة دون تعزيز يضعف التعلم، ويتعلم الفرد الدوافع الثانوية (النفسية والاجتماعية) مثل الانتماء والتكافل والتقدير نتيجة لعمليات التعلم وتعد هذه الدوافع ذات أهمية كبيرة على اعتبارها تؤدي للفرد وظائف كثيرة، وتساعده في تحقيق النمو النفسي السليم. (الرفاعي، 1987) ولقد أكد (Scholskery) المشار إليه في (عبد الباقي، 990) بأن اللعب يخضع لنفس القواعد الأساسية للتعلم والتي يتم تطبيقها على الفئات الأخرى من السلوك، والسلوكيون يعتبرون الدافع للوفاء بالإحتياجات الجسمية هو الدافع الأقوى والأساسي وراء السلوك الإنساني.

وتتميز النظرية السلوكية بأنها قدمت تفسيرات عديدة للعب، واعتمدت على الملاحظة والتجربة للتوصل إلى النتائج.

3. **نظرية بياجيه للعب (النظرية المعرفية) Cognitive Theory:** يعد جان بياجيه صاحب نظرية النمو المعرفي Cognitive Theory من أكثر الأفراد الذين ركزوا على النمو المعرفي منذ الطفولة حتى مرحلة المراهقة والرشد، ولقد قام بياجيه بالملاحظة الدقيقة لما يقوم به الطفل دون تدخل مباشر، والتكيف برأيه هو تكيف مع الحياة، فإذا تكيف الفرد فهو يؤكد بذلك حالة التوازن مع نفسه والبيئة. ويرى بياجيه بأن هناك وظيفتين للتفكير ثابتتين لا تتغيران مع العمر، هما وظيفة التنظيم، وهي نزعة الفرد إلى ترتيب العمليات العقلية في أنظمة شاملة متناسقة ومتكاملة، ووظيفة التكيف وهي نزعة الفرد إلى التناغم مع البيئة التي يعيش فيها. كما يرى أن التكيف يشمل على عمليتين متكاملتين هما المواءمة والتمثيل، والمواءمة هي نزعة الفرد إلى إنغير من استجاباته ليلائم البيئة المحيطة، ويقصد بالتمثل نزعة الفرد إلى تغيير صورة الشيء ليتناسب مع ما يعرفه. ومن هنا فإن بياجيه يربط بين نوعية اللعب الذي يقوم الأطفال بأدائه، وطبيعة المرحلة العقلية التي يمرون بها، فاللعب عند بياجيه يبدأ من مرحلة الحركية بحيث يتطور وفق مراحل متعددة. (عبد الهادي، 2004) ونظرية بياجيه في اللعب ترتبط بشدة مع تفسيره لنمو الذكاء، ويرجع النمو العقلي إلى التبادل المستمر النشاط للأدوار بين التمثل والمواءمة. ويحدث التكيف الذكي حينما تتوازن العمليتان ولكن حينما لا يتم ذلك فإن المواءمة أو التوافق مع شيء ما يمكن أن يتغلب على التمثل وهذا ما تنتج عنه المحاكاة، وبالمقابل فإن التمثل قد يتغلب بدوره كما يحدث عن ملاءمة الانطباع مع الخبرة السابقة وتكييفها لحاجات الفرد، وهذا هو اللعب إنه تمثيل خالص يغير المعلومات المتحصلة لتتلاءم مع متطلبات الفرد، ويكون اللعب والمحاكاة جزأين متكاملين لنمو الذكاء ويمران نتيجة لذلك بنفس المراحل. (ميلر، 1994) ولقد وصف بياجيه لعب الأطفال خلال فترة العمر 12 - 18 شهراً بأنها فترة النشاط والاكتشاف المنظم، إذ بعد هذه الفترة يبدأ اللعب الرمزي، ويتوازي اللعب الرمزي مع نمو التقليد التصوري الذي يحدث فيه السلوك البديل والذي يعني أي شيء معين يمكن اللعب به كبديل لشيء آخر، فاللعب الرمزي والإيهامي يسمح

بممارسة التصورات والرموز التي تراكمت عند الطفل، وتساعد على التعبير عن مشاعره التي صاحبت خبراته، ويحدث لعب التقليد أو المحاكاة، كإعداد للعب الأدوار وتمثيل الأحداث المألوفة التي تعبر عن جهد الطفل في تذكر أحداث الماضي. ويعد عمر العامين يحدث سلوك التقليد مع غياب نموذج المثيرات المألوفة، ويعتبر بياجييه كل اللعب رمزياً سواء كان لعب الخيال أو لعب المحاكاة. كما أنه يرى أن الطفل في عمر 2 - 4 سنوات يستمر في اللعب الرمزي أو اللعب الإيهامي، ويرى أنه في هذا السن تصبح اللغة حلقات تترابط مع النمو العقلي مما يتسبب في ازدهار اللعب الرمزي، وهذا يعني إن نمو اللغة واللعب الرمزي يسيران بشكل متواز. (عبد الهادي، 1990) وفي الفترة ما بين 4 - 7 سنوات يكون اللعب الرمزي أكثر ارتباطاً بالواقع وهذا ما عبر عنه بياجييه فالطفل يقلد الخبرات الواقعية بشكل أكثر احتمالاً لأنه يصبح أكثر اجتماعية، وفي المرحلة التالية يصبح اللعب أكثر دقة وتنظيماً وأحكاماً، وتأخذ الألعاب ذات القواعد الثابتة مكانها في اللعب الفردي الإيهامي، وتدخل في نشاط اللعب عناصر جديدة مثل التعاون، والقيادة، والتنظيم، وتوزيع الأدوار، والمنافسة.

ويعتبر النمو والتطور العقلي محور نظرية بياجييه، ويرى بياجييه بأن الطفل ليس رجلاً صغيراً، بل أنه يمر بمراحل عقلية، ولكل مرحلة سماتها المميزة، وأن كل مرحلة من المراحل التي يمر فيها اللعب توازي مراحل النمو العقلي. (الخفاف، 2010).

وبناء على ما ذكر، فإن بياجييه صنف اللعب عند الطفل حسب عمره ونمو قدراته العقلية إلى أربع مراحل هي: (الخفاف، 2010) و (الحيلة، 2010) و (ميلر، 1994)

1. مرحلة اللعب الوظيفي functional Play:

وهي المرحلة الحسية الحركية، وتمتد من المراحل الأولى للنمو إلى العامين، وهي مرحلة من الذكاء العملي الخالص، ومن خلالها تحاول الذات أن تفهم المحيط الذي يعيش فيه الطفل من خلال الإدراك والحركة. ويحدث هذا النوع من اللعب استجابة للأنشطة

العضلية وللحاجة إلى الحركة والنشاط، فالطفل يبدأ بمسك الأشياء أو تحريكها ناشداً المتعة، وهذا يعطيه الإحساس بأنه يسيطر على هذه الأشياء ويطوعها لقواه الخاصة.

2. مرحلة اللعب الرمزي Symbolic Play:

وهي المرحلة الصورية، وتمتد هذه المرحلة من العام الثاني من عمر الطفل إلى العام السابع أو الثامن، وفي هذه المرحلة يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية، إذ يقوم بتمثيل أشياء غير موجودة وغير مدركة حوله، ويعتبر بياحيه أن هذه المرحلة يتطور فيها الذكاء من المرحلة الحسية الحركية إلى مرحلة القدرة على تحويل البيانات الحسية المباشرة من خلال الواقع.

3. مرحلة اللعب وفقاً لقواعد Games With Rules

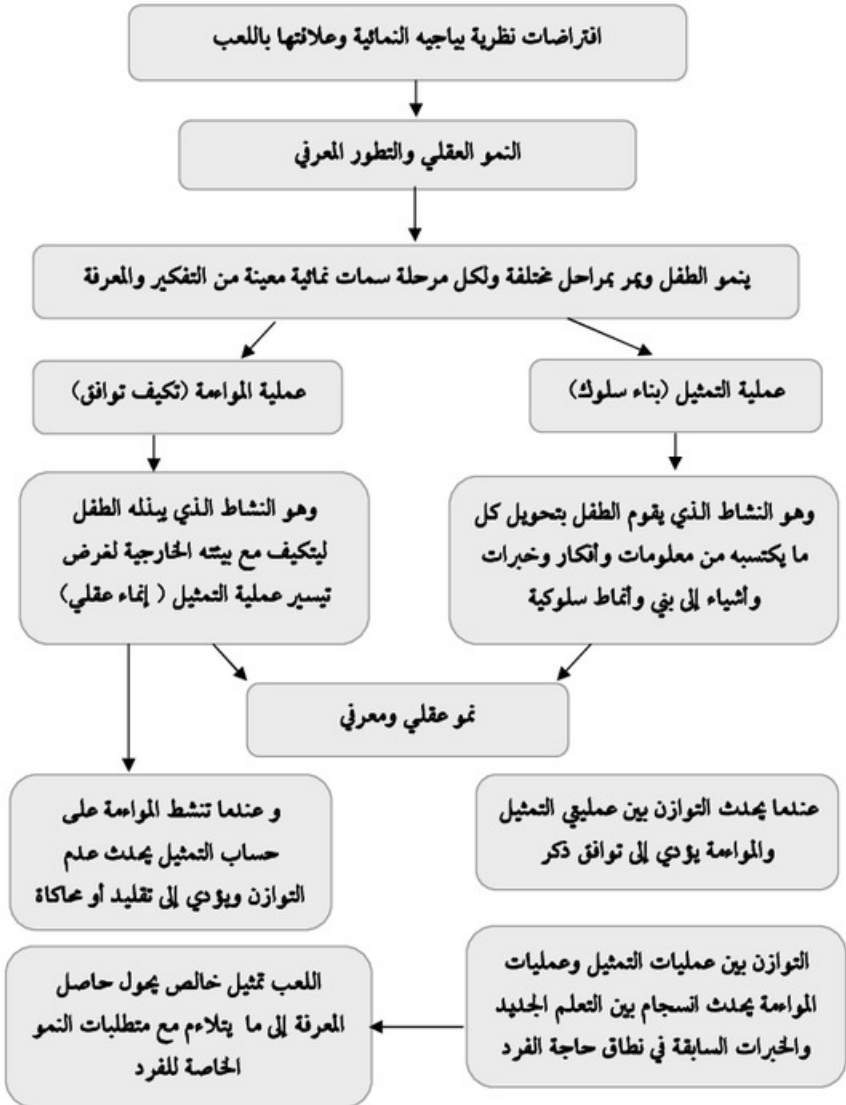
وتسمى هذه المرحلة بمرحلة العمليات، فهي تمتد من سبع أو ثماني سنوات من عمر الطفل إلى العام الحادي عشر أو الثاني عشر، وفي هذه المرحلة يتمكن الطفل من القيام بعملية الإستبطان والتنسيق، والبعد عن الذاتية، وفي هذه المرحلة أيضاً يستطيع الطفل أن يلعب بالألعاب لها قواعد وحدود ويتعلم السيطرة على سلوكه وأفعاله ضمن حدود معينة.

4. مرحلة اللعب البنائي Constructive Play

وهي مرحلة التفكير المجرد، وتمتد هذه المرحلة من عمر 12 سنة فما فوق، ويتمثل هذا النوع من اللعب بقدرة الطفل للتعامل مع المشكلات وفهم حقيقة الحياة والعالم من حوله، فالطفل في هذه المرحلة يتمكن من تحقيق أهداف اللعب التي وضعها لنفسه، وكذلك من تحقيق أهداف اللعب التي وضعها الآخرين. ويتميز اللعب البنائي بنمو المهارة التي تعد من شروط نحو الإبداع.

من خلال المراحل المذكورة نجد أن بياحية نظر إلى اللعب على أنه مسألة في غاية الأهمية، فهو يساعد في عملية النمو العقلي للطفل ويدفع نحو التفكير الإبداعي والنموذج التالي يوضح أفكار بياحيه التي فسرت اللعب: (الخفاف، 2010: 86)

الشكل رقم (4): أفكار بياجيه النمائية حول اللعب



5. نظرية النمو الجسمي Body Development Theory

تشير هذه النظرية إلى أفكار العالم كارت (Cart) الذي يرى أن اللعب يساعد على نمو الأعضاء وبالأخص المخ والجهاز العصبي، فالطفل عندما يولد لا يكون مخه في حالة متكاملة أو استعداد تام للعمل لأن معظم أليافه العصبية لا تكون مكسوة بالغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ العصبية عن بعضها البعض، وبما أن اللعب يشتمل على حركات تتحكم في تنفيذها الكثير من المراكز المخية، فإن هذا يثير تلك المراكز إثارة يتكون بموجبها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية (نبهان، 2008) ويرى كارت أن قيمة اللعب تكمن في استثارة المراكز المخية، وتشكل استثارته نماء للجسم، كما تبين قيمة المراكز المخية في تحريك الطفل مما يؤدي إلى لعبه، فاللعب هو المساعد الأول على نمو الأعضاء وبالأخص المخ والجهاز العصبي (الخفاف، 2010) واللعب يشتمل على حركات تشرف على أدائها الكثير من المراكز المخية، مما يثير هذه المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج له الألياف العصبية من أغشية.

6. نظرية فيجوتسكي Vygotsky:

يرى فيجوتسكي أن الطفل يميل عادة إلى إشباع حاجاته بشكل فوري، ويصعب عليه تأجيل هذا الإشباع لفترة طويلة، ولكن بمرور الزمن ومع تقدم الطفل في العمر ودخوله الروضة، فإن الكثير من رغباته تظهر تلقائياً ويعبر عنها من خلال اللعب. ويتميز لعب الطفل في هذه المرحلة بأنه عبارة عن تحقيق تصوري ووهمي للرغبات التي لا يمكن تحقيقها. (نبهان، 2008) ويرى فيجوتسكي بأن اللعب لا يكون على أساس المتعة فقط، ويعمل ذلك بوجود أشياء أكثر متعة من اللعب كمص الطفل الرضيع للحلمة الصناعية دون أن يكون ذلك لعباً، وعليه فهو يرفض تعريف اللعب على أساس المتعة، باعتباره تعريفاً ناقصاً، لأنه يرى أن الألعاب ليست كلها ممتعة فاللعبة التي يخسر فيها اللاعب لا تحقق المتعة له. ويرى فيجوتسكي أن اللعب يحتوي كل الميول النمائية بشكل مكثف (الخفاف، 2010).

واللعب يسهم حسبما يرى فيجوتسكي في تحقيق الاتي: (نبهان، 2008)

أ) التفكير المجرد:

يعتبر اللعب مرحلة مهيأة لتنمية التفكير المجرد، فالطفل يستخدم التفكير المجرد عن وعي عندما يكبر، فاللعب يتيح له الفرصة لاستخدامه دون وعي، وعندما يكبر يتحول اللعب إلى عمليات داخلية، وذاكرة، وفكر مجرد، وهذا يمثل القوة النمائية في اللعب.

ب) ضبط الذات:

يعتبر اللعب أفضل مجال لعمليات ضبط الذات والإرادة، فالطفل يتمكن عن طريق اللعب بالتحكم بمشاعره وانفعالاته والسيطرة عليها، وذلك عن طريق الالتزام بقواعد وقوانين وشروط اللعب.

ج) اللعب نشاط رائد وليس مجرد نشاط سائد:

يتجاوز الطفل من خلال اللعب عمره الواقعي، فيبدو أكبر مما هو عليه، ولذلك يعتبر اللعب المجال النمائي الحيوي والحقيقي له، فاللعب بنظر فيجوتسكي نشاط هادف يشبع الطفل من خلاله حاجات وخواطر معينة تتغير من مرحلة عمرية إلى مرحلة أخرى.

مراحل تطور اللعب عند الأطفال

يتطور اللعب عند الأطفال وفقاً لمراحل نموهم ومدى نضجهم وتعلمهم، والنمو عبارة عن سلسلة متتابعة منتظمة من التغيرات المستمرة في أبنية الإنسان المختلفة ووظائفه الأدائية المعرفية والاجتماعية والانفعالية والجسمية. (قطامي، 2008) والنمو في اللغة يعني الزيادة في الحجم، والتغير في الملامح والسمات، والتغير الداخلي الذي يصيب بناء الأجهزة الداخلية كالجهاز الهضمي والغدي وغيرهما، وكذلك الأعضاء والعظام والعظام. (عدس، 2009).

وقد يخلط البعض بين مصطلح التطور (Growth) الذي يتصل بناحية التطور الجسمي للإنسان والمتغيرات الداخلية للأعضاء، وبين مصطلح النمو (Development) الذي يقصد به الإضافة إلى التطور الجسمي والمتغيرات الداخلية، السلوك والتحصيل، ويشمل عمليات أكثر أهمية هي عمليات الترتيب والتنظيم والتداخل والديناميكية بين هذه المتغيرات. (حطية، 2009) والنمو هو سلسلة متتابعة متكاملة من التغيرات تسعى بالفرد نحو اكتمال النضج واستمراره، وهو العملية التي تنفتح خلالها إمكانات الفرد الكامنة وتظهر بصورة قدرات ومهارات وصفات وخصائص شخصية. (زهران، 1977) وبما أن النمو عملية يتداخل بعضها في البعض الآخر، فإن أي نوع من أنواع النمو يؤثر على نحو الأنواع الأخرى، وأن أي تقدم ملحوظ في أحدهما قد يكون له آثار سلبية أو أخرى إيجابية على أنواع النمو الأخرى. (عدس، 2009) فالنمو هو التقدم الذي يقود إلى درجة أكبر من النضج والاستقرار. (Sandstorm , 1977) ولقد عرف جيزيل المشار إليه في (قطامي، 2009) النمو على أنه مجموعة من العمليات تنتج عن تغيرات منظمة في سلوك الفرد والتي تكون مستقلة نسبياً عن أي تعلم أو تدريب أو خبرة، وأن هناك أنماطاً سلوكية تحدث نتيجة عملية نمو داخلية، فالجهاز العصبي لديه إمكانات غائية موروثة وله خصائصه الذاتية. ويعرف النمو أيضاً على أنه سلسلة متماسكة من تغيرات تسعى إلى هدف واحد هو اكتمال النضج ومدى استمراره وبدء الحداره، فالنمو لا يحدث بصورة فجائية بل يتطور بانتظام خطوة بعد خطوة. (السيد، 1997) والنمو يعني أنه تغيرات تسعى نحو الوصول بالفرد إلى درجة محددة، وهذه التغيرات لها مواصفات خاصة من حيث إنها تسير إلى الأمام ولا تسير إلى الوراء، ولا تنفصل أية مرحلة عن سابقتها أو المرحلة التي تليها وإنها تتبع نسقاً معيناً، وتخضع لنظام واضح، وتهدف إلى غرض نهائي (حطية، 2009) فالنمو يبدأ من مرحلة ما قبل الميلاد وتستمر بالإنسان حتى يصل به إلى مرحلة النضج.

ويسير اللعب في مراحل ثمانية نورها فيما يلي:

1 - مرحلة الرضاعة:

يبدأ لعب الطفل في هذه المرحلة بشكل بسيط جداً يبدأ بحركات عشوائية للذراعين والساقين، ويزداد لعب الطفل في هذه المرحلة بزيادة قدراته، وكلما ازداد نضجاً أصبح لعبه ذا طبيعة استكشافية، ويتمكن الطفل في عامه الأول من تحريك يديه ورجليه وينقلب على بطنه ويحاول مسك الأشياء ويلعب بالحلقات والألعاب المتدلية فوق رأسه، وفي عامه الثاني يتوجه انتباهه نحو الأشياء ذات المعنى. (قنديل وبدوي، 2007).

ويزداد نشاطه كما أنه يستطيع السيطرة على عضلاته بشكل تدريجي، فيتعلم الاتزان الحركي، والصعود، والركض، وتطويع عضلاته للعب بالأشياء كبيرة الحجم نسبياً.

2- مرحلة الطفولة المبكرة (3 - 6 سنوات)

يتميز الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بأنه على درجة كبيرة من التقبل والميل للبحث والاستكشاف، كما إن لديه قدرة من الحرية والإبداع لا تقف دونها التقاليد أو الخبرات الرادعة المتكررة، وهذا ما يجعل طفل الروضة مستعداً لأن يرى ويسمع ويتذوق ويشعر بأشياء جديدة كلما أمكن توفيرها له، (عدس ومصلى، 1983) ولعل أهم ما يميز مرحلة الطفولة المبكرة من خصائص هو ما يطرأ فيها على الطفل من تغيرات في جميع أنواع النمو، الجسمية والعقلية والاجتماعية، والعاطفية، والنمو اللغوي وما وصل إليه من نضج في كل منها، وما يتبع ذلك من تغير في سلوكه وتصرفاته مع ذاته، أو مع المحيطين به، وما يتبع تلك المظاهر من تصورات وأفكار عن الحياة وما يدور فيها، إضافة إلى سرعة هذا النمو وتطوره في هذه المرحلة بشكل يفوق ما يحدث في المراحل العمرية الأخرى، وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، إذ تزداد فيها قابلية للتأثر بالعوامل المختلفة المحيطة به، مما يبلور أهمية السنوات الخمس الأولى في تكوين شخصيته وبناء كيانه بشكل يترك أثره عليه طول حياته ويجعل تربيته في هذه المرحلة أمراً هاماً يستحق العناية الفائقة، (عدس، 2009)، ولقد أكد وطسن زعيم المدرسة السلوكية في علم النفس

والمشار إليه في (مكتب التربية العربي لدول الخليج، 1991) خطورة هذه المرحلة ودرجة أهميتها في بناء شخصية الإنسان في قوله: بعد دراسة مئات عديدة من الأطفال الصغار، توصلنا إلى رأينا الذي يؤكد أنه بإمكاننا أن نقوي شخصية الطفل أو نخطمها قبل أن يتجاوز السنة الخامسة من عمره وباعتقادنا أيضاً أن سمات الفرد المستقبلية تتحدد في نهاية السنة الثانية عشرة من عمره، وتوصل العالم النفسي المعروف Bloom في دراسته حول القدرات العقلية للطفل، بأن أكثر من نصف القدرات العقلية للطفل تتكامل قبل أن يتجاوز الطفل الرابعة من عمره، حيث أن 20٪ من النمو العقلي والإدراكي للطفل يتم في السنة الأولى من عمره، وأن 50٪ من نموه العقلي والإدراكي يتم في السنة الرابعة، وأن 80٪ من نموه العقلي والإدراك يتكامل حين يبلغ الثمانية أعوام، ومن هذا المنطلق رأى ضرورة إثراء وإغناء حياة الطفل التعليمية وتنوع محيطه سواء في البيت، أو في رياض الأطفال، وتهيئة الفرص الكافية له لتزويده بالخبرات والممارسات التي تقوده إلى النشاط الذاتي، واللعب الحر، والتعلم الاستكشافي، كما أن أهمية تعليم الطفل بوقت مبكر، وبأساليب مشوقة، تتصل بنظريات التعلم التي تؤكد على أن الخبرات الجديدة، والمفاهيم العلمية المتنوعة، تكون سهلة الاستيعاب والتعلم متى ما بنيت على الخبرات الأولية التي تعلمها الطفل (مردان، 1983) ويستجيب الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بشكل إيجابي إلى التوجيه والإرشاد إذا ما توافرت له الحرية في الممارسة والاختيار، وتوفر له المكان المناسب والوقت المناسب.

ويستطيع الأطفال بين سن الثالثة والرابعة المشي والجري ولكن قد يختل توازنهم أحياناً بسبب ضعف التناسق بين أعضاء أجسامهم، كما أنهم يجدون صعوبة في القفز وممارسة بعض المهارات العضلية الأخرى التي تستوجب حفظ التوازن والدقة، لكنهم يستطيعون اللعب بأصابعهم وممارسة ألعاب الإنشاء والبناء في المكعبات ونظم الخرز والتشكيل بالطين والرمل، كما يمكنهم من تمثيل القصص الدرامية ورمي كرة كبيرة نحو الهدف لمسافة متر تقريباً. أما الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 - 5 سنوات فإنهم يتسمون بالحماس الذي يدفعهم إلى التسرع لعمل أي شيء، وهم يحبون صحبة الآخرين من الأطفال على الرغم من حدوث مشاجرات بينهم من أجل امتلاك أدوات اللعب. ويتسم الأطفال في هذا السن بأنهم أكثر

استقلالاً عن أطفال الثالثة من العمر، كما أنهم يتميزون بالنشاط الزائد وكثرة الحركة، (قنديل وبدوي، 2007) وفي سن السادسة تنمو العضلات الكبيرة، وتزداد حصيلتهم اللغوية، ويتميز الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة بكثرة أسئلتهم، ويزداد فهمهم للآخرين، ويتمكنوا من معرفة السلوك السيئ، ويميل الأطفال في هذا السن إلى اللعب التعاوني، وتقمص شخصيات الكبار كالمعلمين أو أحد الوالدين (الجبيلي ونور الدين، 2007) وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة حاسمة وهامة في حياة الطفل إذ إنها من أخصب مراحل العمر في بناء وتشكيل شخصية الفرد، وتحديد أبعاد سلوكه، وتكامل أبعاد نموه الأساسية. ولكي يتعلم الطفل من استخدام عضلاته وحواسه بشكل فعال، يجب توفير الفرص له ليمارس مهاراته بطريقة الخاصة وبدون إجبار أو إكراه، كما يجب توفير كل ما يعمل على إثارة تفكيره ويقابل ميوله واتجاهاته، من أدوات وألعاب مع توفير المناخ المناسب.

3 - مرحلة الطفولة المتوسطة (6-9 سنوات)

يكون الطفل في هذه المرحلة (التي تغطي الصفوف الثلاثة الأولى من المرحلة الابتدائية) قد لم بكثير من الخبرات، وأصبح قادراً على الانتباه لفترة طويلة نسبياً، والطفل في هذه المرحلة يكون شغوفاً بملاحظة ما حوله والاستفسار عن الكثير من الأمور، ويعجب بقصص الحيوانات. (العناني، 1999) ويتجه الأطفال في هذه المرحلة إلى ممارسة الألعاب التي تنسجم مع امكاناتهم الجسمية والعضلية وقدراتهم العقلية ومستوياتهم الذكائية واحتياجاتهم الاجتماعية، ويتسم اللعب في هذه المرحلة بالتنافس في إطار اللعب التعاوني ويتسم أطفال هذه المرحلة باحترامهم للقوانين والقواعد التي تتفق عليها الجماعة. (قنديل وبدوي، 2007) ومن الضروري استغلال حب أطفال هذه المرحلة للعب والتقليد والتمثيل بتقديم القدوة الصالحة لهم وتعليمهم من خلال طرح النماذج الجيدة.

4 - مرحلة الطفولة المتأخرة (9-12 سنة)

تعرف هذه المرحلة بمرحلة المغامرة والبطولة فالأطفال يتقبلون فيها من القصص الخيالية إلى القصص القريبة من الواقع، ويميلون إلى حب السيطرة والشجاعة والمغامرة. (المرجع السابق) وتسمى هذه المرحلة بالمرحلة التعاونية، حيث يتنافس الأطفال مع بعضهم

البعض أثناء اللعب، ويحاولون تنظيم ألعابهم بوضع مجموعة من الشروط والقواعد الملزمة لهم. (قنديل ويدوي، 2007) وتتسم ألعابهم في معظم الأحيان بأنها ألعاب جماعية تعاونية مثل سباق الجري وكرة القدم وكرة السلة وغيرها.

بعد هذا العرض الموجز حول سير اللعب وفق المراحل النمائية المختلفة، نوضح في الجدول التالي مراحل اللعب لدى الأطفال كما حددها علماء النفس الحركي.

الشكل رقم (5)

مراحل اللعب لدى الأطفال

المرحلة النمائية	السمة الغالبة في هذه المرحلة	طبيعة اللعب	نمط اللعب	نوعية التعلم
مرحلة الطفولة المبكرة	التركيز على الذات	اللعب الفردي اللعب المتعاقب	التعرف على الأشياء المحاكاة	معرفة الأشياء حل المشكلات
مرحلة الطفولة المتوسطة	التعاون، عقد الصدقات	اللعب مع طفل آخر	التقليد الفك والتركيب	الاكتشاف حل المشكلات
مرحلة الطفولة المتأخرة	التنظيم والمنافسة	اللعب الجماعي التعاوني	التحليل التركيب التقويم	حل المشكلات، طرح الأفكار، غير المألوفة الاكتشاف، اتخاذ القرارات

العوامل المؤثرة في اللعب

بما أن اللعب يعد المحرك الذي يؤدي إلى زيادة دافعية الأطفال في التعلم، ويساعدهم في الاكتشاف واكتساب المهارات والتعرف على البيئة المحيطة بالإضافة إلى تحقيق المتعة والسعادة في نفوس الأطفال ومساعدتهم على التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، إلا أن هناك

العديد من العوامل التي تؤثر في اللعب ينبغي التعرف عليها والتي نوردتها فيما يلي:
(ميلر، 1994)، (عبد الهادي، 2004) و(قنديل وبدوي، 2007) و (Morrison، 2006):

1 - العوامل الوراثية: إن الطفل الذي لم يرث القدرات العقلية العالية لن يتمكن من ممارسة اللعب بنفس الدرجة التي يمارسها أقرانه الذين يتمتعون بقدرات عقلية عالية، وإن الأطفال الأذكىاء يبدون اهتماماً كبيراً في تنوع نشاطات اللعب بعكس الأطفال الأقل ذكاءً إذ أنهم يميلون إلى ممارسة الألعاب النمطية والمألوفة بشكل دائم، ويسعى الأطفال الذين ورثوا القدرات العقلية العالية إلى اللعب الذي تحكمه قواعد معينة فهم بذلك يتكون لديهم نظام منطقي للتفكير واحترام الأنظمة، والأطفال الأذكى أكثر لعباً وأكثر نشاطاً في ألعابهم عن الأطفال الأقل ذكاءً، فالطفل الذكي يتقل من اللعب الحسي إلى اللعب القائم على المحاكاة بسرعة، ويتميز بوجود عناصر الخيال لديه أثناء ممارسة اللعب، ويفضل الألعاب التي تعتمد على النشاط التركيبي البنائي والألعاب الإبتكارية كالصلصال والقص و اللزق والزخرفة، كما يميل إلى الألعاب العقلية.

2 - الحالة الصحية: إن الأطفال الأصحاء جسمياً ونفسياً يقبلون على اللعب بنشاط وحيوية ويبدلون جهداً وطاقه أكثر من الأطفال الذين يعانون من سوء التغذية وضعف الصحة الجسمية أو النفسية، وتلعب التغذية الجيدة دوراً كبيراً في تطوير صحة الجسم ونشاطه وإمكاناته.

3 - الجنس: تختلف ألعاب البنين عن ألعاب البنات في معظم المجتمعات ففي إحدى الدراسات الحديثة التي أجريت على الأطفال البريطانيين في سن الثالثة وجد أن الأولاد يقومون بلعب الاقتتال أكثر كثيراً مما تفعله البنات، كما وجد أن الأولاد أكثر خشونة وأكثر بذلاً للجهد في اللعب من البنات. ويميل الأطفال الذكور، عادة إلى ممارسة أنواع من اللعب تختلف عن أنواع اللعب الذي تمارسه الإناث، ويعود ذلك إلى المفاهيم الثقافية في البيئة وإلى الاختلاف في الأدوار المتوقعة اجتماعياً من الجنسين. وتظهر الفروق في اللعب بين الجنسين في سن مبكرة إذ يصبح الأطفال على وعي، بأنواع الألعاب الخاصة

بالإناث وأنواع الألعاب الخاصة بالذكور، وتفضل البنات اللعب بالدمى وممارسة الألعاب المنزلية والمدرسية ونظم الخرز واللعب بالمكعبات بينما يميل الأولاد إلى اللعب بالسيارات والقطارات والمسدسات ويتسم لعب الأولاد بالعنف والمشاجرات الودية.

4 - العوامل البيئية والاقتصادية: تؤثر البيئة الاقتصادية والاجتماعية واللعب، فالأطفال الذين ينحدرون من بيئات فقيرة يلعبون أقل من الأطفال الذين ينحدرون من بيئة غنية، ولقد أثبتت الدراسات المبكرة في هذا المجال أن الأطفال الذين حرّموا من أهاليهم بالموت أو المهجر أو المرض وتمت تربيتهم في مؤسسات أبدوا عجزاً شديداً في الذكاء أو المهارات الاجتماعية وفي النمو اللغوي إذا ما قورنوا بالأطفال الذين تربوا مع ذويهم، وأن أطفال المؤسسات يكونوا أكثر تبلداً في مشاعرهم وغير مكترئين بما يدور حولهم، ويمارسون اللعب بنسبة أقل كثيراً مما يفعل الأطفال العاديون، كما إن لعبهم يتميز بعدم النضج وبالمنطية والخلو من الإبداع. ويلعب الأطفال الفقراء بنسبة أقل من أطفال البيئات الغنية وذلك لقلة عدد الألعاب وصعوبة توفيرها، أو لانشغالهم في مساعدة ذويهم في أعمالهم، بالإضافة إلى عدم توفر الأماكن التي تساعد على اللعب. وتؤثر الظروف البيئية على لعب الأطفال نظراً لما تنطوي عليه من تباين في المناخ والتضاريس والمواقع، فأطفال المناطق الريفية والصحراوية على سبيل المثال يقل لديهم نشاط اللعب بسبب الانعزال الجغرافي وقلة أدوات اللعب.

5 - العوامل الاجتماعية والثقافية: يتأثر لعب الأطفال بثقافة المجتمع وفلسفته وأفكاره واتجاهاته ومعتقداته وعاداته وتقاليده ويتباين مفهوم اللعب في الفلسفات الاجتماعية وتختلف نظرة الناس إليه من مجتمع لآخر. فالثقافات الغنية والفتوحة بإمكاناتها ومثرائها تشجع الأطفال على اللعب بما ينسجم مع ثقافة مجتمعهم، وكلما كانت العوامل الاجتماعية والثقافية إيجابية، كلما كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال في المجتمع جيدة ودافعة للتعلم والاستمتاع وبالعكس.

6 - تأثيرات الاتجاهات الوالديه على اللعب: تنعكس الفروق في اتجاهات الأسر وممارستها على مقدار نشاط الأطفال ومدى الإبداع أو الأصالة في لعبهم، فالبيوت التي

يطلق عليها (البيوت المتسامحة) فالوالدان فيها يتشاوران معاً في اتخاذ القرارات، ويشرحان أسباب فرض قواعد السلوك لأطفالهما، ويتبعان عن التسلط والتعسف مع فرض قواعد السلوك لأطفالهما، ومثل هذه البيوت تنجب أطفالاً يتميزون بالانطلاق الكبير من الناحية الاجتماعية، ويتميزون في لعبهم وفي سلوكهم العام بالفضول والأصالة والتجديد والإنشاء. ويعكس ذلك البيوت المتشددة والمتسلطة التي تفرض على أطفالها الطاعة العمياء مما يجعلهم محدودي الفضول أو الأصالة أو التخيل. ولقد وجد أن المبالغة في التسامح والإفراط في التدليل والحماية الزائدة للطفل من قبل ذويه تجعل الأطفال يخافون من المحازفات الجسيمة ويتسمون بنقص المهارات البدنية لديهم. ولذلك فإن التنشئة الاجتماعية للطفل تؤثر بشكل أو بآخر على نشاطه في اللعب.

7 - إمكانات اللعب ومواده: تؤثر إمكانات اللعب المتاحة في تحديد نوعية اللعب وأساليبه وتشجيع الأطفال على ممارسته، فالألعاب التركيبية البنائية والمكعبات والرمال وألعاب الفك والتركيب تكون موجهة للجانب العقلي من شخصية الطفل، أما اللعب الصغيرة كالدمى والسيارات وغيرها فتستخدم لعدة أغراض وتعتبر دعامة في اللعب الوهمي، كما يظهر من خلالها الطفل شعوره ويمكن أن تكون أنيساً له في حالة خوفه. ويجب أن تنسجم مواد اللعب مع جوانب شخصية الطفل الجسمية والعقلية والعاطفية والاجتماعية. وتجدر الإشارة هنا إلى أن عدد الدمى وأنواعها التي تكون في متناول أيادي الأطفال ينجم عنه اختلاف في كل من طريقة لعبهم ونوع هذا اللعب، ولقد أظهرت دراسة أجريت على سلوك أطفال المدارس عن وجود كميات مختلفة من أدوات اللعب في مكان اللعب أن وجود دمى أقل حول الأطفال يزيد من الاتصالات الاجتماعية فيما بينهم، ويتزايد السلوك غير المرغوب فيه، أما وجود كميات كبيرة من معدات اللعب، فإن ذلك يتسبب في تثبيط الهمة للقيام بالاتصالات الاجتماعية، ولكن يكون له تأثير جيد على النشاط الاستكشافي لدى الأطفال. وفي كل الأحوال يجب توفير مواد اللعب التي تثير الاهتمام أو تجذب انتباه الأطفال.

مراجع الفصل الأول

1. القرآن الكريم.
2. البيلوي، فيولا (1979) الأطفال واللعب، الكويت: مجلة عالم الفكر، مج 10، العدد 3.
3. الجبيلي، أحمد يحيى ونور الدين، أمين صبري (2007) تفعيل دور الأسرة في تربية الطفل وتعليمه في مراحل ما قبل المدرسة، الرياض: مكتب التربية العربي للول الخليج.
4. اليلة، محمد محمود (2010) الألعاب التربوية وتقنية إنتاجها، ط 5، عمان: دار المسيرة.
5. الرفاعي، نعيم (1987) الصحة النفسية، دمشق: جامعة دمشق.
6. السيد فؤاد البهي (1997) الأسس النفسية للنمو ط4، القاهرة: دار الفكر العربي.
7. الطائي، فخرية (1981) لعب الأطفال، بغداد: الجامعة المستنصرية.
8. العناني، حنان عبد الحميد (2009) اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، ط4، عمان: دار الفكر.
9. الناشف، هدى محمود (2004) برامج رياض الأطفال، عمان: دار الفكر.
10. حطيطيه، ناهد فهمي (2009) منهج الأنشطة في رياض الأطفال، عمان: دار المسيرة.
11. حنورة، أحمد وعباس شقيقة (1996) ألعاب أطفال ما قبل المدرسة - الكويت: مكتبة الفلاح.
12. زهران، حامد عبد السلام (1977) علم نفس الطفولة والمراهقة، القاهرة: عالم الكتب.
13. عبد الهادي، نبيل (2004) سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، عمان: دار وائل.
14. عبيدات، روجي (2006) اللعب وسيلة لتعلم الطفل وصحته ونموه. <http://www.doroob.com>
15. عثمان، عبلة حنفي (1989) فنون أطفالنا، القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.
16. عثمان، فاروق السيد (1994) سيكولوجية اللعب والتعلم، البحرين: دار الثقافة.
17. عبدالباقي، سلوى محمد (1989) اللعب بين النظرية والتطبيق، الرياض: مكتبة الصفحات الذهبية.
18. عدس، محمد عبد الرحيم (1995) الآباء وتربية الأبناء، عمان: دار الفكر.

19. عدس، محمد عبد الرحيم ومصالح، علنان عارف (1983) رياض الأطفال، ط3 عمان: دار مجدلاوي.
20. عدس، محمد عبد الرحيم (2009) مدخل إلى رياض الأطفال، ط3، عمان: دار الفكر.
21. عاتل، فاخر (1993) التعلم ونظرياته، بيروت: دار العلم للملايين.
22. عبد الكافي، إسماعيل عبد الفتاح (2003) أدب الأطفال وقضايا العصر، القاهرة: مركز الكتاب للنشر.
23. قطامي، نايبة (2008) تقويم نمو الطفل، عمان: دار المسيرة.
24. قنديل، محمد متولي وبلدوي، رمضان مسعد (2007) الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر.
25. لبائدي، عفاف وخلايلة، عبد الكريم (1990) سيكولوجية اللعب، عمان: دار الفكر.
26. مكتب التربية العربي للول الخليج (1991) رياض الأطفال، الرياض: مكتب التربية العربي للول الخليج.
27. ميلر، سوزانا (1994) سيكولوجية اللعب عند الإنسان (حسن عيسى مترجم) القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
28. مردان، نجم اللين، (1983) سيكولوجية التعلم التعامل مع أطفال الروضة، دبي: وزارة التربية والتعليم.
29. نبهان، يحيى محمد (2008) مهارة التدريس، عمان: دار البازوري.
30. ويح، محمد عبد الرازق وبركات، هاني محمد وحافظ، وحيد السيد (2004) ثقافة الطفل، عمان: دار الفكر.
31. Morrison, George (2006) Fundamentals Of Early childhood education, U.S.A: Pearson Prentice Hall.
32. Sandstorm, (1977) The Psucho logy of childhood and Adolesance, London: Apelican original.

الفصل الثاني

وظائف اللعب وأنواعه

عناصر الفصل

- ماذا يتعلم الأطفال من اللعب ؟
- وظائف اللعب.
- الألعاب التربوية والتعليمية.
- خصائص لعب الأطفال.
- أبرز أنواع ألعاب الأطفال
- الأنماط الشائعة لألعاب الأطفال
- مراجع الفصل

ماذا يتعلم الأطفال من اللعب؟

إن اللعب يؤثر بلا شك على نمو الأطفال وتعلمهم وعلى إكسابهم العديد من المهارات التي نوردتها فيما يلي: (Morrison.2006) و (Jones and Coper,2006)

1- يتعلم الطفل العديد من المفاهيم كالمفاهيم الفيزيائية المتعلقة باستخدام الحواس الخمسة (اللمس، والتذوق، والشم، والسمع، والنظر) والمفاهيم الرياضية كالأرقام والأبعاد، والأطوال، والأماكن مثل فوق، تحت، على، وراء، وأمام) والوقت مثل (قبل وبعد)

2- يكتسب الطفل العديد من المهارات الاجتماعية مثل مفاهيم الصداقة، واستراتيجيات العلاقات الشخصية، ومهارات الاتصالات، والمشاركة، والتعاون واحترام الدور، والحوار والمناقشة، والتفاهم، والقيادة.

3- اكتساب المهارات العضلية كاستخدام العضلات الصغيرة والعضلات الكبيرة

4- اكتساب المهارات اللغوية المختلفة وتقدير الذات.

5- الثقة بالنفس وذلك من خلال الإنجاز والفوز على الآخرين وتقديم المقترحات المقبولة حول الألعاب.

6- التعرف على حياة الآخرين ومعايشتها من خلال الألعاب وتمثيل الأدوار مما يساعد على التهيؤ لحياة الرشد.

7- اللعب يعود الطفل على الإستقلال وعدم الاعتماد على الآخرين.

8- اللعب يعلم الأطفال مهارات التفكير الإبداعي واتخاذ القرارات.

9- اللعب يعلم الأطفال كيفية التعامل مع المشكلات المختلفة وحلها.

10- يساعد اللعب على تحسين نسبة ذكاء الطفل.

ولقد أجريت العديد من الدراسات والبحوث بشأن انعكاس اللعب إيجابياً على العملية التربوية، وتوصل الباحثون إلى أن اللعب يحقق العديد من الفوائد التربوية

والاجتماعية والنفسية والعقلية والمهارية، ومن أبرز الدراسات التي أجريت في هذا المجال وتوصلت إلى نتائج إيجابية، ما يلي: (الخفاف، 2010).

1. **دراسة أميس وليرند (Ames and Learned, 1946)** توصلت هذه الدراسة إلى أن اللعب يشبع حاجة الطفل إلى التفاعل الاجتماعي مع الأطفال الآخرين.
2. **دراسة بارتن (parten, 1959)** أوضحت هذه الدراسة العلاقة بين أنشطة اللعب المتنوعة وعمر الأطفال وسلوكهم الاجتماعي، ووجدت بأن الأطفال الذين تبلغ أعمارهم بين الثانية والثالثة يفضلون اللعب الفردي واللعب المتماثل، ويفضل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 4 - 4.5 سنة أنشطة لعب التداعي الحر، وتزداد أنشطة اللعب التعاوني ولعب التداعي الحر بين أطفال الخامسة وتساعد نتائج هذه الدراسة في التخطيط لأنشطة مرحلة ما قبل المدرسة.
3. **دراسة لوفيل (Lovell, 1968)** تناولت هذه الدراسة بعض مجالات اللعب واللغة لدى الأطفال المتأخرين في الكلام، ووجدت الدراسة أن هناك فروقاً قليلة بين لعب الأطفال المتأخرين في الكلام والأطفال العاديين.
4. **دراسة دانسكي وسلفرمان (Danskey and Silverman, 1973)** توصلت هذه الدراسة إلى وجود علاقة بين اللعب الحر والتفكير الإيجابي.
5. **دراسة لوفنجر (Lovinger, 1974)** أثبتت هذه الدراسة وجود علاقة إيجابية بين اللعب التمثيلي والاجتماعي، والنمو اللغوي لدى أطفال ما قبل المدرسة.
6. **دراسة فنك (Fink, 1976)** توصلت هذه الدراسة إلى أن اللعب التخيلي ينعكس إيجابياً على النمو المعرفي عند الطفل.
7. **دراسة سلفا وآخرون (Salva and Others, 1976)** أكدت هذه الدراسة أثر اللعب في مساعدة الأطفال على حل المشكلات الحياتية التي تواجههم.
8. **دراسة دون (Dunn, 1977)** وجدت هذه الدراسة بأن لعب الدراما له أثره الفعال في تطوير القدرات اللغوية وتقدير الذات لدى الأطفال.
9. **دراسة زاماريلي وبولتون (Zammarelli and Bolton, 1977)** تناولت هذه الدراسة أثر اللعب عن طريق حل المشكلات في تكوين المفاهيم والقواعد الرياضية،

واستنتجت أن ممارسة نشاط اللعب من خلال ألعاب ذات تصاميم خاصة يساعد كثيراً على تكوين المفاهيم الرياضية.

10. **دراسة لجنة متخصصة في وزارة التربية (1981)** تناولت هذه الدراسة برامج وألعاب رياض الأطفال، واستهدفت تحديد الألعاب التي تساعد على تحقيق أهداف رياض الأطفال، وتوصلت إلى أن ألعاب الماء تساعد على تحقيق أهداف البرامج اليومية للروضة في المجالات المعرفية حيث أنها تساعد على النمو العقلي والإدراكي وعلى تكوين مفاهيم علمية كثيرة.

11. **دراسة روجرز (Rogers, 1982)** استهدفت هذه الدراسة الكشف عن السلوك الاجتماعي لأطفال الروضة أثناء ممارستهم اللعب، وتوصلت إلى أن اللعب يمنح للطفل الفرص في ممارسة مختلف جوانب اللعب الاجتماعي.

12. **دراسة دوبيو وإيرن (Dubow and Eron, 1983)** بحثت هذه الدراسة في أثر اللعب على خفض العدوان وتقوية السلوك الاجتماعي للأطفال العدوانيين، وتوصلت إلى أن أفراد العينة الذين تلقوا التدريب على اللعب الموجه وضبط الذات والمهارات الاجتماعية السلوكية استطاعوا أن يحققوا انخفاضاً في السلوك العدواني وزيادة في السلوك الاجتماعي بشكل أفضل.

13. **دراسة ماكسويل (Maxwell, 1983)** تناولت هذه الدراسة أثر اللعب في تحسين نسب الذكاء لدى الأطفال، وإثبتت بأن الألعاب التربوية أدت إلى زيادة نسبة الذكاء بمعدل (19) نقطة.

14. **دراسة كين (Keen, 1984)** استهدفت هذه الدراسة التعرف على أثر ممارسة الألعاب في أداء التهجي لتلاميذ الصفوف الثالثة والرابعة والخامسة من المرحلة الابتدائية وأظهرت بأن هناك زيادة واضحة في كمية التهجي الصحيح لمجموعات اللعب.

وظائف اللعب

هناك العديد من الآراء حول وظائف اللعب، فهناك من ما زال يحاول التعمق في وظائف اللعب، بينما استقر آخرون على أن اللعب يساهم في التنشئة الاجتماعية للطفل

كوظيفة أساسية. (عبد الباقي، 1990) ولقد لخص أرنود (Arnoud) المشار إليه في (عثمان، 1994) وظائف اللعب بالآتي:

- 1- يعمل اللعب كمولد ومنظم لعمليات التعلم المعرفي.
- 2- يساعد اللعب الأطفال في السيطرة على القلق والصراعات النفسية
- 3- يعد اللعب أداة رئيسية لتعميق إحساس الطفل بالمشاركة الاجتماعية وتنمية المهارات اللازمة لعمليات التفاعل الاجتماعي.
- 4- يساعد اللعب في تحقيق النمو الجسمي والمهارات العضلية.
- 5- يساعد اللعب في إكساب الأطفال مهارات حل المشكلات.
- 6- اللعب يدفع الأطفال إلى التفكير الإبداعي.
- 7- يتمكن الأطفال من خلال الخبرات الذاتية للعب الإحساس بالذات.
- 8- يسهم اللعب في نمو الشخصية وتحقيق الصحة النفسية للطفل.
- 9- يحقق اللعب المتعة والسعادة للأطفال.
- 10- يوفر اللعب فرصة جيدة للعمل والإتقان والإجادة والتدريب (عثمان، 1986).
- 11- يساعد اللعب في زيادة المستوى المعرفي لدى الطفل.
- 12- للعب وظيفة لها أهميتها في كونها تنعكس من خلال خاصية تمثيل الأدوار الاجتماعية التي تهيم للطفل حياة الرشد. (عبد الهادي، 2004)
- 13- اللعب يحرر الطفل من القيود ويفتح ذهنه، ويساعد في انطلاق خيالاته مما يدفعه إلى ممارسة الأعمال الابتكارية.
- 14 - اللعب يسهم في منح الطفل الثقة بقدراته وبنفسه وفي الوقت ذاته يجعله يتفاعل مع غيره من الأطفال. (عبد الباقي، 1990)
- 15- يساعد الطفل على الاتزان والضبط والتحكم.
- 16 - يساعد الطفل على التخلص من السموم الزائدة في الجسم.

- 17 - يساهم اللعب في تعريض الطفل لأشعة الشمس والهواء النقي.
- 18 - اللعب يبعد الطفل عن القيام بأعمال فوضوية أو تخريبية.
- 19 - يساعد اللعب الأطفال في استغلال أوقات الفراغات وتمضية الوقت بالمتعة والسعادة والفائدة.
- 20 - يخفف اللعب من الضغوط الأسرية والمدرسية التي يعاني منها الأطفال.
- 21 - يساعد اللعب على اكتشاف مشاعر الأطفال وميولهم واتجاهاتهم ومواهبهم وقدراتهم وقيمهم.

الألعاب التربوية والتعليمية

تؤكد النظريات الحديثة والممارسات التربوية على أن الأطفال يجب أن يتعلموا من خلال نشاط، فالأطفال يتعلمون وهم يلعبون، وهذه طريقة وظيفية مناسبة لتعليم وتعلم الأطفال في الروضة. (البلاوي، 1986) والألعاب التربوية والتعليمية هي شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة وفقاً لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها، يعدها المربون ويجريونها ومن ثم يقومون بتوجيه الأطفال نحو ممارستها لتحقيق الأهداف المنشودة. والألعاب التربوية كما يقول بارتل (Bartel, 1995) المشار إليه في (الخفاف، 2010) لها القدرة على تحفيز التلاميذ الذين انغلقت عقولهم من التعليم جراء المهام الأكاديمية التقليدية. والألعاب التربوية تساعد في تعليم مهارات التفكير، وتطرد الملل والرتابة اللذان يشعر بهما التلاميذ أثناء تلقيهم الدروس بطريقة تقليدية، وتدفعهم إلى الإقبال على التعلم بشغف ولهفة، فضلاً عن كونها مصدراً لشعور التلاميذ بالسعادة والمتعة، وبمجالاً يساعد في تنمية روح التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ، وإكسابهم مهارات التواصل والتعبير اللفظي السليم.

أنواع الألعاب التربوية والتعليمية

تصنف الألعاب التربوية والتعليمية كالآتي: (الحيلة، 2010) ة (الخفاف، 2010)

1. الألعاب البدنية:

هي أكثر أنواع الألعاب شيوعاً لدى الأطفال، وتعتمد على الألعاب الحركية والعضلية، وتتطور هذه الألعاب وفقاً لتطور مراحل نمو الطفل، فتتحول من الألعاب الفردية

البسيطة، إلى الألعاب الجماعية المنظمة، ومن أنواع الألعاب البدنية اللعب الحس حركي،
والعاب السيطرة والتحكم، والألعاب الحشنة، والألعاب الجماعية والفردية.

2. الألعاب التقليدية:

هي الألعاب التي لا ترتبط بمهارة أكاديمية محددة، ويشجع استخدامها التلاميذ على
تعلم مهارات الحساب والكتابة، ومنها ألعاب الأحاجي والألغاز والكلمات المتقاطعة
والعاب التطابق وغيرها.

3. ألعاب المغامرات:

هي الألعاب التي يقوم التلميذ فيها بدور المخبر يبحث عن مكان شخص ما، وتقدم
هذه الألعاب إشارات جغرافية يجب على التلميذ تفسيرها بالاستعانة بمصدر خارجي
كالتقويم.

4. الألعاب التمثيلية:

هي الألعاب التي تساعد التلاميذ على التفكير الإبداعي، والتفاعل مع الآخرين،
وتنمي لديهم المهارات الحركية واللفظية، وتعلمهم الكثير من المهارات والقيم الفاضلة،
وكيفية التصرف في المواقف الحياتية المختلفة، وحل المشكلات، وقد تكون لأجل تعزيز
التلاميذ على التذوق الفني عن طريق عرض قطعة أدبية أو مسرحية بشكل تمثيلي.

5. الألعاب التعليمية:

تقدم هذه الألعاب أشكالاً تحتوي على صور جذابة تشبه الألعاب الترفيهية، وتركز
هذه الألعاب على مهارة معينة كالرياضيات، والكتابة، ويجب على المعلم اختيار الألعاب
بعناية بما يضمن استكمال المهارات الأكاديمية لتكون اللعبة جزءاً مكملًا لعملية التعليم.

والألعاب التعليمية هي نشاط تنافسي يتم بين تلميذين أو أكثر ضمن قوانين متبعة
وأهداف محددة سلفاً، فهي أي الألعاب التعليمية أنشطة صممت لتحقيق أهداف تعليمية،
حيث يتم استغلال الميل الفطري للعب لدى المتعلمين، في إحداث التعلم الفعال المعزز
بالرغبة والمتعة والحماس والاهتمام.

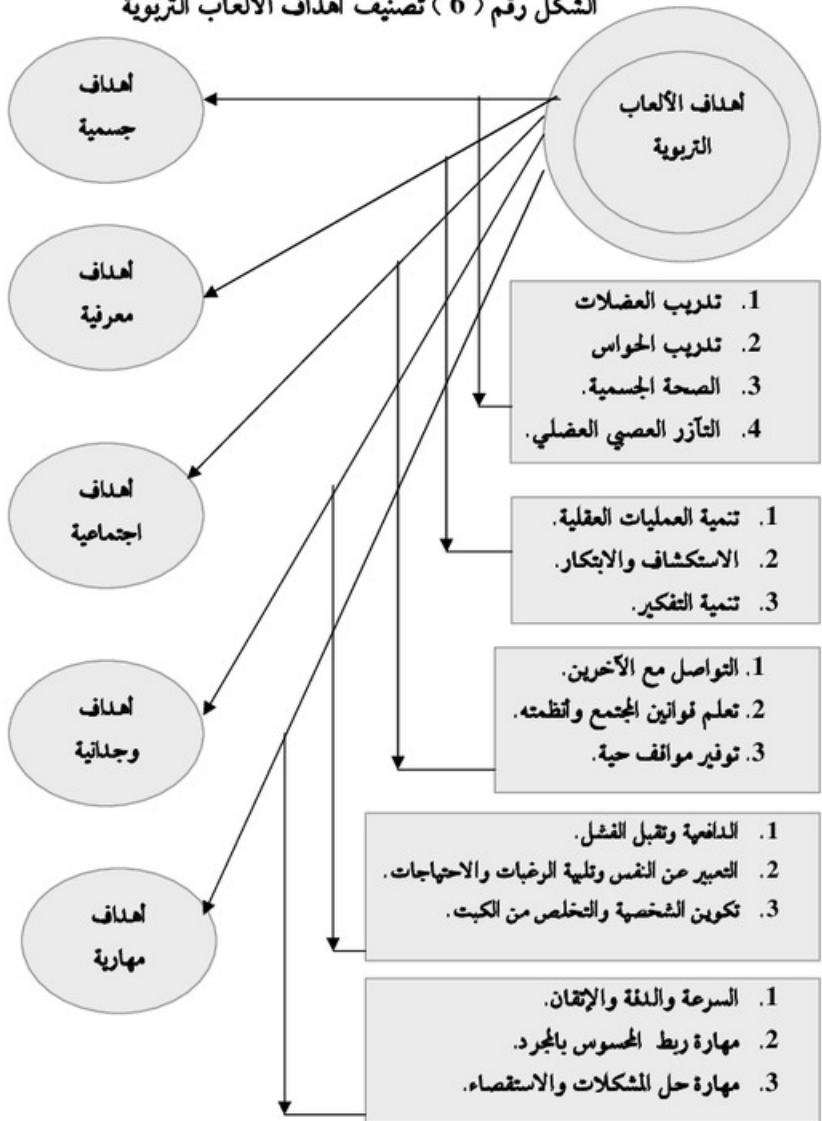
أهداف الألعاب التربوية:

هناك العديد من الأهداف التي تسعى الأهداف التربوية إلى تحقيقها، وأبرزها ما يلي:
(عفانة، 1996) و (الخفاف، 2010)

1. يتعلم الطفل العديد من المفاهيم الرياضية من خلال اللعب.
2. تنمية العضلات الصغيرة.
3. إكساب الأطفال مهارات الاتصال، كالتحدث والإنصات.
4. يتعرف الأطفال على الخصائص المشتركة بين الأشكال والأوزان والأحجام.
5. إكساب الأطفال بعض القيم الاجتماعية من خلال تفاعلهم مع بعضهم.
6. تنمية قدرة الأطفال على التحليل والتركيب والإبداع.
7. تنمية قدرة الأطفال على حل المشكلات واتخاذ القرارات.
8. تنمية الجوانب المعرفية المختلفة لدى الأطفال.
9. تنمية النواحي الاجتماعية والعاطفية لدى الأطفال.
10. تحرير الأطفال من التوترات النفسية المختلفة وحل مشكلاتهم.
11. مساعدة الأطفال على النمو الجسمي المتوازن.
12. اكتشاف حاجات الأطفال لإشباعها.
13. اكتشاف مشاعر الأطفال وقيمتهم وميولهم.
14. اكتشاف مواهب الأطفال.

وتوفر الألعاب التربوية المتعة للأطفال وتبعدهم عن الملل، وتشعرهم بأهميتهم من خلال إشراكهم جميعاً في نشاط اللعب. والشكل التالي يوضح أهداف الألعاب التربوية:
(عفانة، 1996: 22)

الشكل رقم (6) تصنيف أهداف الألعاب التربوية



خصائص لعب الأطفال

يتميز اللعب بخصائص عديدة هي (زهران، 1977) و (لبايدي وخلايلة، 1990) و (Jones and Cooper, 2006)

1 - اللعب عملية نمو:

يأخذ اللعب النموذج الذي يتطور به نمو الطفل، ويتغير نشاط اللعب لدى الطفل بشكل تدريجي كلما ازداد نضجه حيث يسير اللعب من السهل إلى الصعب، ومن البسيط إلى المعقد، ويتحول من استخدام العضلات الصغيرة إلى استخدام العضلات الكبيرة. وفي كل الأحوال فإنه لا توجد بداية أو نهاية محددة لنشاط اللعب.

واللعب في بداية حياة الطفل يتسم بالبساطة ويعتمد على الحركات التلقائية ولكن مع تطور نمو الطفل يصبح اللعب معقداً بشكل متزايد، وفي الطفولة المبكرة يعمد الطفل إلى اللعب بمفرده وتجذبه الدمى والألعاب الفردية، وبالتدريج تبدأ اهتماماته باللعب في التحول من اللعب الفردي إلى اللعب الجماعي، ومن استخدام العضلات الصغيرة إلى استخدام عضلاته الكبيرة فهو يقفز ويجري ويشارك في الألعاب الجماعية التي تستند إلى قواعد ونظم وتحددها بعض الشروط.

2 - تناقص أنشطة اللعب من الناحية الكمية مع تطور نمو الطفل:

يتميز أطفال ما قبل المرحلة الابتدائية بنشاطهم الحركي إذ أن طبيعة نموهم تتفق مع هذا النشاط، فهم يلعبون في معظم الأحيان وتتسم ألعابهم بالإبداع والتخيل، أما في المرحلة الابتدائية فتجذبهم الألعاب التي تتضمن نشاطاً بدنياً، ويتجه بعض الأطفال إلى ممارسة القراءة والموسيقى. ويتناقص مقدار أنشطة اللعب لدى الأطفال مع تقدمهم في السن، ففي سن السابعة والنصف يبلغ متوسط ألعاب الأطفال (27) لعبة بينما ينخفض هذا المعدل إلى (21) لعبة في سن الحادية عشر والنصف، ثم إلى 13 لعبة في سن السادسة عشر والنصف، ويرجع هذا التناقص إلى كون أوقات فراغ الأطفال كلما تقدموا بالعمر محدوداً وإلى كثرة التزاماتهم الأسرية والاجتماعية، والواجبات المدرسية التي تفرضها عليهم المدرسة. ولإدراك الطفل بأهمية التنسيق بين عمله ولعبه. وتجدر الإشارة هنا إلى أن اللعب يختلف عن العمل، وكلاهما يعبر عن نشاط يقوم به الفرد، فاللعب الذي ينهمك فيه الفرد ينهمك فيه من أجل

متعة ذلك النشاط، فالفرد الذي يقوم بالعزف على آلة البيانو في وقت فراغه إنما هو ينشد المتعة والتسلية والقضاء على وقت الفراغ، أما الذي يعزف البيانو ويكثر من التدرب عليه ليكون مهياً للعزف في أحد المسارح، فإن هذا يعد عملاً وليس لعباً. (عبد الباقي، 1990) واللعب يححر الطفل من القيود ويفتح ذهنه ويطلق خيالاته، ويساعده في التدرب على الأعمال الإبداعية من خلال الاستغراق فيه، لأن اللعب يعتبر فرصة جيدة للعمل والإتقان، ومن عوامل التناقص الكمي في اللعب تزايد وعي الأطفال بميولهم وقدراتهم، وتزايد مدى انتباههم وتركيز الطاقة العقلية لديهم مما يمكنهم على التركيز على نمط واحد من نشاط اللعب لفترة طويلة مع تحقيق المتعة والتسلية.

3 - تزايد كيفية نشاط اللعب مع تطور نمو الطفل:

يتقل الأطفال في السنوات الأولى من عمرهم من لعبة إلى أخرى أو من نشاط إلى آخر، وبلغ متوسط تركيز انتباه الطفل في سن العامين في نشاط معين حوالي سبع دقائق، بينما يزداد هذا التركيز ليصبح حوالي اثني عشرة دقيقة ونصف لدى طفل الخامسة من العمر، وهذا يعني أنه كلما ينمو الطفل يزداد الوقت الذي يقضيه في نشاط واحد. وحيث أن الطفل في مراحل نموه الأولى يستغرق معظم وقته في الانشغال بالألعاب كثيرة ومتعددة، فإنه مع نمو قدراته واهتماماته وخبراته يبدأ بانتقاء ألعاب معينة من بين كمية كبيرة من الألعاب، وقد يصل انتقاؤه إلى لعبة واحدة، أي أنه يتحول من الكم إلى کیف في نشاط لعبه، مما يدل على حدوث تغيرات كيفية في بنية شخصيته مما يمكنه من السيطرة على نفسه وبيئته، ومن مؤشرات التحول کیفي في اللعب عند الأطفال، نجد أن النشاط البدني في اللعب يتناقص كلما كبر الطفل بينما يزداد ميله إلى أنشطة اللعب ذات الطابع العقلي المعرفي.

4 - اللعب في الطفولة المبكرة نشاط تلقائي:

يتميز لعب الأطفال الصغار بالتلقائية والعشوائية، فالطفل يلعب بدون تكلف وبدون اصطناع وبغير ضغوط من الكبار، ويلعب الطفل بالکیفية التي يرغب بها وبأي نوع ومادة من أنواع ومواد اللعب، ولذلك نجد الأطفال الصغار غالباً ما يلعبون بأشياء تخص أهاليهم أو بالأدوات المنزلية المختلفة ويسعدون بها بل ويكتشفون عن طريقها أشياء كثيرة، وبالتدريج يبدأ الطفل أكثر شکیة في لعبه وتزداد هذه الشکیة كل عام مع تطور الطفل ونموه.

ولما للعب من أهمية تربوية كبيرة في جميع مراحل النمو، على المدرسة توجيه اللعب وتنظيمه وذلك عن طريق اختيار الألعاب ذات الفائدة والتي تنمي لدى الأطفال المهارات المختلفة، وتحقيق المتعة والفائدة لهم من وراء اللعب، والجدول التالي يوضح خصائص اللعب في المراحل المبكرة والمتوسطة والعليا من مراحل نمو الطفل (عبد الهادي، 2004: 156)

الشكل رقم (7)

خصائص اللعب في مراحل النمو

الطفولة المتأخرة (المرحلة الإعدادية)	الطفولة المتوسطة (المرحلة الابتدائية)	الطفولة المبكرة (مرحلة رياض الأطفال)
يركز الأطفال على لعبة واحدة بحيث تصبح نمطاً حياتياً يومياً لهم.	يقل عدد الألعاب ويكون وقت استغراق الطفل في اللعبة قصيراً نسبياً.	وجود ألعاب تزداد كماً ويستغرق اللعب فيها وقتاً قصيراً
تخضع لأنظمة وقوانين بشكل متكامل	تخضع الألعاب إلى أنظمة وقوانين تجبر الأطفال على الالتزام بها	الألعاب لا ترتبط بشروط وقوانين.
يرتبط اللعب بالجماعة مع محاولة كل طفل لأن يكون لذاته شخصيته المستقلة.	ترتبط الألعاب بالجماعية حيث يصبح الطفل جزءاً لا يتجزأ من الجماعة ولا يتمكن من الانسلاخ عنها	لا ترتبط اللعبة بالجماعة وإنما يميل الطفل في ممارستها إلى الفردية والاستقلالية
تصبح هذه الألعاب لدى هذه الفئة موجهة لتنمية جانب واحد كالجانب العقلي والبلي.	تركز على جانب واحد أو جانبين	ألعاب الأطفال تنمي عدة جوانب من جوانب شخصياتهم

أنواع الألعاب في عالم الطفولة

هناك العديد من أنواع الألعاب التي يمارسها الأطفال، وقبل التطرق إلى هذه الأنواع علينا أن نذكر بأن الأنماط الشائعة لأنشطة اللعب في عالم الطفولة تقسم إلى قسمين رئيسيين هما: (ويع وآخرون، 2004).

اللعب الإيجابي واللعب السلبي

1- اللعب الإيجابي:

اللعب الإيجابي يطلق على أنشطة اللعب التي تحقق المتعة لما يقوم به الأطفال أنفسهم، وعلى الرغم من أن جميع الأطفال ينهمكون بأنماط مختلفة من هذا النوع من اللعب، إلا أن الفروق الفردية تظل قائمة بينهم، فالوقت الذي يقضيه كل طفل في اللعب ومقدار المتعة والسعادة التي يشعر بها، يختلف من طفل لآخر. ومن أنواع اللعب الإيجابي: اللعب التلقائي الحر، واللعب المسرحي، واللعب الإنشائي، والموسيقى، وجمع الأشياء.

2- اللعب السلبي:

يمثل اللعب السلبي الأنشطة التي يقوم بها الأطفال من أجل التسلية دون أن يبذلوا فيها جهداً كبيراً، ويتميز اللعب السلبي بالفردية والسلبية معاً، ومثال على ذلك مشاهدة الطفل للتلفزيون أو تصفح الكتب والمجلات من أجل الحصول على المتعة، وقد يرى بعض الكبار في هذا النوع من اللعب على أنه مضيعة للوقت، لكن هناك الكثير من الأطفال يجدون من اللعب السلبي متعة أكبر عن غيره من الألعاب، ويلعب اللعب السلبي دوراً بارزاً في تحقيق التوازن النفسي والاجتماعي والثقافي لدى الأطفال باعتباره مصدراً هاماً للمعرفة بشكل عام، ومصدراً لإكساب الأطفال اللغة والمصطلحات اللغوية وكيفية استخدامها، ومصدراً يمكن الأطفال من تقمص بعض الشخصيات العامة مما يساعدهم على التنمية الاجتماعية والتكيف، ويساعد اللعب السلبي في منح الطفل الفرصة لرؤية نفسه في غيره والتعرف على المشكلات التي يمكن أن تواجهه في حياته وكيفية التغلب عليها، كما أنه يعطي الطفل الفرصة للتنفيس عن رغباته وحاجاته بطريقة قد لا تتحقق في الحياة الواقعية، ويساعد الطفل على النمو العقلي بفتح الفرصة له للتركيز والتذكر والإبداع، بالإضافة إلى أنه يقدم للأطفال بعض النماذج الجيدة التي يمكن أن يحتذي بها.

ويأخذ اللعب عدة أشكال من حيث عدد المشتركين، والتنظيم، ونوعية اللعب وطبيعته، ويمكن تصنيف هذه الأشكال كالتالي: (عدس، 2009) و (قنديل وبدوي، 2005)

1 - اللعب من حيث المشتركين: يقسم اللعب من حيث المشتركين فيه إلى نوعين هما:

أ- اللعب الانفرادي: وهو اللعب الذي يقوم به فرد واحد دون مشاركة الآخرين.

ب - اللعب الجماعي: ويشترك فيه مجموعة من الأفراد الذين تجمعهم نفس الرغبة في ممارسة لعبة معينة.

2 - اللعب من حيث التنظيم، ويقسم إلى قسمين وهما:

أ - اللعب الحر التلقائي غير المنظم.

ب - اللعب المنظم، أي اللعب الذي تحدده قوانين معينة.

3 - اللعب من حيث نوعيته وطبيعته، وهو على أنواع، منها:

اللعب النشط، واللعب الهادي، واللعب الذي يساعد على نمو العضلات واتساق حركاتها، واللعب الذي تغلب عليه الصفة العقلية مثل لعبة الشطرنج.

وتقسم الألعاب من ناحية حدائتها إلى:

أ - الألعاب التقليدية البسيطة.

ب - الألعاب الحديثة.

4 - ألعاب السيطرة والتحكم:

وفيها يتحول الطفل إلى الاهتمام بالألعاب أكثر تقدماً وتعقيداً، كالسير على الحواجز والقفز من أماكن مرتفعة والقيام بمهارات أكثر دقة مثل استخدام القوس والشمي والركض باتجاه معاكس للريح.. الخ

5 - اللعب الخشن:

وهو اللعب الأكثر شيوعاً بين الذكور في مرحلة الطفولة المتوسطة، ومن أمثاله المصارعة والاشتباك بالأيادي وقذف الكرات، ويصاحب هذا اللعب بعض الحركات الانفعالية كالصرخ والحيلة والكيد.

واللعب بكل أنواعه يقدم للطفل فوائد اجتماعية قيمة، فهو يساعده على التفاعل مع الآخرين وهذا يعلمه الكثير من المهارات الاجتماعية، والطفل يتعلم من خلال اللعب قبول الأدوار والاختلاف بوجهات النظر، فقد يطلب منه أن يتقمص شخصية الطفل الرضيع بينما يتقمص الآخر شخصية الأم، فهو يرضى بذلك، وهذا يعني أنه تعلم القبول والتسوية

واحترام وجهات نظر الآخرين والمرونة، كما أن اللعب يساعد الطفل على تنمية مهاراته اللغوية والقراءة ويكسب الكثير من المفردات والمصطلحات الجديدة، ويعلمه كيفية السيطرة على نفسه وعلى انفعالاته، وبذلك فهو يعتبر حافزاً جيداً للتعلم والانصياع لما يتطلبه اللعب، فالطفل يتعلم من خلال اللعب بأنه لا يمكنه عمل كل ما يريد لاسيما في الألعاب الجماعية، بالإضافة إلى ذلك فإن اللعب يخرج الطفل عن عزله ويساعده في التفاعل مع الآخرين وتكوين الأصدقاء. والجدول التالي يوضح أنواع اللعب من حيث المشاركة أو الفردية مع شرح موقف الطفل في كل من هذه الأنواع. (Kostelink and Others, 1993:230).

الشكل رقم (8)

أنواع اللعب

نوع اللعب	حالة الطفل، والهدف
1 - اللعب بدون مشاركة	في هذا النوع من اللعب فإن الطفل لا يلعب مع أي شيء أو مع أي أحد، فهو إما أن يكون واقفاً أو جالساً وليس إلا، دون أن يعمل أي شيء يمكن ملاحظته.
2 - اللعب في معزل	على الرغم من انهماك الطفل في اللعب، إلا أنه يلعب بمفرده، غير آبه بالأطفال الآخرين الذين من حوله. الطفل هنا يشاهد ويلاحظ الآخرين أثناء لعبهم، ويكون تركيز اهتمامه على ألعاب الآخرين.
3- اللعب عن بعد (المشاهد)	الأطفال هنا يتفاعلون مع بعضهم البعض، ربما يطرح بعضهم الأسئلة أو المشاركة في مواد اللعب، لكنهم لا يلعبون مع بعضهم.
4 - اللعب المرافق	الأطفال يلعبون مع بعضهم بشكل نشيط وغالباً ما يحدث هذا النوع من اللعب تحت تنظيم وإشراف المعلمة.
5 - اللعب التعاوني	

وهناك أنواع أخرى للعب يوضحها الجدول التالي: (Morrison, 2006: 232)

الشكل رقم (9)

أنواع اللعب وأغراضه

نوع اللعب	الغرض والفائدة
1 - اللعب التفكيرى أو التأملى	بين كل من فرويل ومتسوري ويواجه قيمة اللعب التفكيرى، ورأوا جميعهم بأن المشاركات النشطة للأطفال ترتبط بشكل مباشر بالنمو المعرفى، ويرى بياجيه وتباعه أن اللعب ما هو إلا تطبيقاً عملياً لنمو التفكير.
2 - اللعب العملي / الوظيفى	يظهر اللعب الوظيفى خلال فترة الإدراك الحسى والاستجابة للنشاطات العضلية وحاجات الفرد ليمارس نشاطه. ويتميز اللعب الوظيفى بالتكرار، والمعالجات البارة، والتقليد، ويساعد الأطفال فى التدريب والتعلم من خلال الحركات البدنية، كما يساهم فى اكتشاف الأطفال للبيئة المحيطة. ولقد وجد إن الأطفال الصغار يكررون تحركاتهم لغرض المتعة، كما إنهم يستمتعون بالخبرة التى يحصلون عليها من خلال الوظائف التى تقوم بها أجسامهم، ويعد تكرار وإعادة اللغة جزءاً من اللعب الوظيفى.
3 - اللعب الرمزي	وضع بياجيه شعاراً للعب الرمزي بقول دعنا نلعب الإيهام أو التصور وفى هذه المرحلة يعرض الأطفال بحرية تامة إبداعاتهم وقدراتهم البدنية مع الانتباه إلى الأمور الاجتماعية بعدة طرق منها تصور الطفل بأن يكون شيئاً آخر مثل يتصور بأنه أحد الحيوانات، أو أنه

الأم، أو الأب، أو المعلم أو ما إلى ذلك.

4 - اللعب ذو القواعد

هذا النوع من اللعب يبدأ عند الأطفال في سن السابعة أو الثامنة، ويتضمن تعلم اللعب من خلال القواعد والأحكام المحددة، والألعاب وفق القواعد شائعة في الطفولة المتوسطة وكذلك في مرحلة الرشد.

5 - اللعب غير الرسمي أو اللعب الحر

اللعب غير الرسمي يظهر عندما يلعب الأطفال في محيط غني بالأشياء والخامات وبالناس الذين يمكن التفاعل معهم. وأشياء التعلم يمكن أن تصنف إلى مراكز توضع في كل مركز الأشياء المشابهة لبعضها أو المتعلقة ببعضها البعض، مثل مركز المطبخ، ومركز الملابس، ومركز البناء، ومركز الموسيقى، والفنون، ومنطقة الماء والرمل، ومركز اللعب الحر، واللعب في هذه المراكز، أو ممارسة الألعاب الأخرى كركوب الدراجات الهوائية أو اللعب على خشبة التزلج، أو غيرها من الألعاب المشابهة، تساعد في تنمية العضلات الكبيرة، واللعب غير الرسمي يمارس عادة بحرية تامة وبدون أي ضغوط من قبل الكبار، كما أنه يعلم الأطفال الكثير من العادات الاجتماعية والقيم المرغوب فيها، بالإضافة إلى السيطرة على النفس، والتعامل مع الآخرين، إضافة إلى التنمية الحركية الفكرية.

6 - الدراما الاجتماعية / تمثيل الأدوار

اللعب الدرامي يسمح للأطفال للمشاركة بشكل كبير في النشاطات المتعلقة بالحياة العائلية والاجتماعية،

فالدراما الاجتماعية تساعد الأطفال على ممارسة الأحداث اليومية التي تحدث في المجتمع أو داخل نطاق الأسرة، ويتمكن الطفل من خلال ممارسة هذا النوع من اللعب في التعبير عما يدور في ذهنه، وفي التعبير عن حاجاته ومشكلاته كما إن الدراما الاجتماعية تمكن الأطفال من تبادل أدوار مختلفة فيما بينهم.

7 - اللعب في الخارج

إن لعب الأطفال خارج نطاق الأماكن المخصصة للعب لا يقل أهمية عن اللعب داخل تلك الأماكن فاللعب في الخارج يساعد على نمو العضلات الكبيرة والعضلات الصغيرة للأطفال بالإضافة إلى أنه يكسبهم مهارات لغوية عديدة، وينمي قدراتهم اللغوية، ويضيف إلى رصيدهم اللغوي مصطلحات جديدة، ويساعدهم على التفاعل الاجتماعي، وتجديد نشاطهم. إن اللعب في الخارج هو لعب تعليمي يتعلم الأطفال من خلال المحيط الذي يلعبون فيه أشياء كثيرة، لذلك يجب تزويد مناطق اللعب الخارجية بألعاب تعليمية نافعة، كما يجب تصميمها بشكل يساعد الأطفال على التعلم، وقد يتطلب اللعب الداخلي أي في المناطق المخصصة للعب في المدارس أو رياض الأطفال أو البيوت، تهيئة بيئة مريحة ومرحة فاللعب في الخارج يعد جزءاً من اللعب في الداخل وقد يخرج الأطفال بصحبة معلمتهم إلى إحدى مناطق اللعب الخارجية لممارسة بعض الألعاب التي تتطلب وجود مساحات كبيرة مثل سباق الجري، أو لعبة كرة القدم أو غير ذلك.

8 - اللعب الحشن وغير النظامي

إن كل الأطفال وعلى كل المستويات يستخدمون

اللعب الحشن وغير النظامي. وتقول إحدى نظريات اللعب أن الأطفال يلعبون لأنهم كائنات حية مبرجة لأن تستخدم هذا النوع من اللعب، وإن جزءاً من حياة الأطفال والراشدين وراثياً يستوجب النشاطات ذات العلاقة باللعب إن اللعب الحشن وغير النظامي يمكن الأطفال من تعلم كيفية القيادة والتابعين، ويساعد في تنمية المهارات الفيزيائية، ويشجع الأطفال على التفاعل مع الآخرين بطرق مختلفة، كما أنه يساعدهم في تنمية قدراتهم في الأخذ والعطاء.

وتتنوع ألعاب الأطفال وتختلف من مجتمع إلى آخر وبصورة عامة نورد فيما يلي أبرز أنواع ألعاب الأطفال:

1 - اللعب الاستكشافي والحركي:

هناك ثلاثة مراحل مختلفة تحدث أثناء ممارسة الطفل لنشاط اللعب وهي: اللعب الاستكشافي عند التعرض لمثيرات جديدة نسبياً، واللعب التطويعي الذي تنتج عنه التغييرات المطلوبة، واللعب الذي يعتمد على تكرار النشاط كما هو أو مع إحداث بعض التغييرات فيه مما يؤدي إلى استيعاب خبرة اللعب ضمن خبرات الكائن الحي.

(ميلر، 1994) ويؤثر الاختلاف في العمر في ثلاثة اتجاهات هي: زيادة أنشطة اللعب كلما كبر الطفل وأصبح قادراً على ممارسة أنشطة كثيرة متعددة بحيث يفرض تغييرات معينة على البيئة، والنقص في أنشطة اللعب مع تقدم العمر كلما نقص عدد الأحداث والمهارات الجديدة للفرد، وزيادة ونقصان بعض الأنشطة عندما تنمو المهارة بعد أدائها، ويتم إتقان الفرد لهذه المهارة إلى أقصى حد. واللعب الحس حركي يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس، وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية.

ويتطور هذا اللعب مع نمو الطفل، ففي سن الثالثة يحتاج الطفل إلى وقت طويل لممارسة ألعابه الحسية الحركية، ثم تقل حاجته إلى الألعاب البدنية وتنمو لديه الحاجة إلى ممارسة أشكال أخرى من اللعب بين الرابعة والخامسة يمارس فيها ألعاب الدراما الاجتماعية والفك والتركيب، وبعد ذلك يبدأ ارتباط الأنشطة الحركية بقواعد اللعب التي تتحول فيما بعد إلى مباريات وألعاب تنافسية ويكون ذلك سمة مميزة للطفولة الوسطى أي بعد دخول المدرسة. ويمارس الأطفال اللعب الحس الحركي من سن 3 سنوات في معظم الأوقات ويبدأ في التناقص ليصل الحد الأدنى في سن السابعة. (عبد الباقي، 1990) واللعب الحسي الحركي يطلق عليه (اللعب الوظيفي) أو (اللعب التدريبي) وهو عبارة عن التحريك المفرح الباعث على السرور للوظائف الجسدية الحركية، ويتصف بالتلقائية والاستطلاع والاستكشاف، وفيه يحصل الطفل على البهجة والمتعة ومعالجة الأشياء. ويمكن الاستفادة من هذا النوع من اللعب في تدريب الوظائف الذهنية أو المعرفية للطفل. (قنديل وبدوي، 2005) ويميل الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة إلى ممارسة الألعاب المعقدة وقد يستمر معهم هذا الميل إلى مرحلة المراهقة ومثل هذه الألعاب: المشي على أرجل خشبية، وركوب الدراجة دون الإمساك بالمقود بأيديهم، والمشي بشكل مقلوب بوضع القدمين إلى أعلى والرأس إلى أسفل واستخدام اليدين للمشي، وألعاب التحدي لإثبات قدراتهم الذاتية، والمشي على رجل واحدة وما إلى ذلك. والألعاب الحسية الحركية التي تتطلب مجهوداً حركياً للأطفال تساعد على تنشيطهم وتنمية توازن حركاتهم، وتقوية عضلاتهم وإكسابهم بعض المهارات الحركية. ومن الضروري توفير الإشراف اللازم للأطفال الذين يقومون بهذا النوع من اللعب لا سيما إذا كانوا يمارسون حركات الجري أو القفز أو اللعب بالحبل (النتط) أو اللعب بأشكاله المختلفة، مع توفير الأدوات المطلوبة التي تحفزهم على ممارسة هذه الألعاب مثل: توفير الأدوات المطلوبة التي تحفزهم على ممارسة هذه الألعاب مثل: توفير كرات من مختلف الأحجام، والأراجيح المختلفة، وتوفير السلام القصيرة، والأراجيح المعمولة من إطارات السيارات، (مكتب التربية لدول الخليج، 1986) مع تزويد ساحات اللعب بالرمل والماء وأدوات الزراعة، وشبكات للتسلق، وتوفير أواني معدنية وبلاستيكية لاستعمالها في ألعاب الرمل.

2- اللعب الرمزي:

اللعب الرمزي هو اللعب الخيالي الذي يعبر فيه الأطفال عما يدور في أذهانهم، من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها. (عبد الباقي، 1990) واللعب الرمزي يطلق عليه أيضاً اللعب الدرامي Dramaticplay ويظهر هذا النوع جلياً في اللعب التمثيلي لدى الأطفال، وفي هذه المرحلة توضح العلاقة بين معرفة الطفل لعالمه الواقعي الذي يعيش فيه بمواقفه المختلفة وأحداثه المتعددة، وفي نفس الوقت تصوراتهِ للأشياء وطموحاته وحاجاته. (قنديل وبدوي، 2005) واللعب الرمزي هو اللعب الإيهامي الذي يصل إلى ذروته بين الشهر الثامن عشر من سن الطفل إلى سن الثامنة وهو يشترك في التعلم إذ يبدأ بالإشارة إلى الأشياء في حالة عدم وجودها، ويتم التواصل بواسطة اللغة اللفظية أو الإشارات الرمزية، ويرى عدد من علماء نفس الطفل بأن اللعب الرمزي هو مظهر من مظاهر النمو العقلي. ويرى بياجيه أن العمليات الرمزية تنمو نتيجة لما يفعله الطفل بالأشياء، فالأفعال التي يلي أحدها الآخر بالصدفة يكررها الطفل لمرات عديدة، ويأخذ هذا التابع في التكرار لدى الطفل شكلاً أكثر اختصاراً بالتدريج إذ يعمل كإشارات رمزية إلى الأشياء التي استشارته في الأول. ويكون اللعب الرمزي لدى الطفل في عامه الثالث خليطاً أكثر اتقاناً للأحداث في الأصل التي مرت على الطفل وصارت لديه خبرة عنها بالإضافة إلى أحداث أخرى متخيلة أتتجها من الجمع بين صفات وملامح أخرى فصلها عن سياقها. ويصبح الطفل بعد سن الرابعة وبالتدريج أكثر قدرة على تذكر السياق المنظم سواء في تذكره للوقائع أو في سرده للقصاص، وبالمثل فإن الألعاب الإيهامية تصبح أكثر تماسكاً واتساقاً. والطفل في ممارسته للعب الإيهامي يستاء من دخول الكبار عليه، لأن ذلك لا يتلاءم مع الدور الذي يمارسه لنفسه، أما حينما يجعل الكبار تدخلهم هذا داخل إطار اللعب الإيهامي للطفل، فإنه يرحب عادة بهذا التدخل ترحيباً كبيراً. (ميلر، 1994) ويبدأ الطفل في هذه الفترة بإشراك أطفال آخرين معه في اللعب ويمكن من الانخراط في ألعاب الدراما الاجتماعية بسهولة. وتتغير قدرة الطفل خلال السنوات السبع الأولى من عمره وفقاً لنموه الثقافي خلال تلك السنوات.

وهناك مجموعة من المواد تستخدم في اللعب الرمزي ويطلق عليها (المواد الرمزية) وهي مواد صغيرة ومواد كبيرة تشجع على اللعب الخيالي، ومن أنواعها، نماذج الأشخاص والحيوانات والعرائس الصغيرة، وأحواض وثلاجات، وأدوات، وأفران الطبخ، وأجهزة

الهاتف، ونماذج الأثاث. (عبد الباقي، 1990) وتعتمد كمية هذه المواد ونوعيتها على مستوى عمر الطفل. ويتسم اللعب الرمزي بأنه لعب له سمة ابتكاريه، ويبدأ كصورة من صور اللعب الانفرادي ثم يتطور إلى لعب مع الأقران فيأخذ الطابع الاجتماعي الذي يغلب عليه التعاون. (ويج وآخرون، 2004) ويسهم هذا النوع من اللعب مساهمة فعالة في التوافق الشخصي والاجتماعي، إذ أنه عن طريق ممارسة لعب الأدوار يتشكل لدى الطفل نوع من أنواع التنشئة الاجتماعية الذي يعتمد أساساً على التنميط فيعرف أدوار الشخصيات والمواقف في ضوء هذه الشخصيات، مما يساعد على تنمية بصيرته بذاته وبالمواقف الاجتماعية، ويدعمه في التوافق الاجتماعي والشخصي، ويعتبر اللعب الإيهامي من أهم أنماط الألعاب المختلفة في تأثيره على النمو اللغوي للأطفال فالطفل يستخدم اللعب الدرامي لفهم سلوك الكبار وتقليده، وغالباً ما يستخدم اللغة في هذا اللعب، ويتقلد الطفل من مرحلة اللعب الإيهامي إلى مرحلة اللعب التمثيلي الخيالي، واللعب الإيهامي الخيالي يكسب الطفل المهارات التالية: (عثمان، 1994)

أ - تنمية قدرة الطفل على تجاوز حدود الدافعية.

ب - يتقلد الطفل من السلوك الإيهامي إلى السلوك الواقعي من خلال تنمية القدرة على تحقيق حاجاته ورغباته بطرق تعويضية.

ج - يتعلم الطفل من المواقف الإيهامية إعطاء تسمية الأشياء وهذا جزء هام في تعلم المفاهيم العامة.

د - تزداد حصيلة الطفل اللغوية وقدرته على التعبير الشفوي من خلال تحدته مع الأشياء.

هـ - في اللعب الإيهامي يتمكن الطفل من القيام بأدوار التسلط وأدوار الخضوع في نفس الوقت، كأن يلعب دور القط ودور الفريسة، أو دور الأم ودور الطفل الرضيع وهكذا، مما يكسبه القدرة على التمييز بين الضعيف والقوي، وبين المتسلط والخاضع.

و - يتمكن الطفل من خلال لعب الدور ابتداء الشخصيات المختلفة في الأسرة ليحبر عن موقعه في الأسرة كما يراه هو. ويمثل اللعب الإيهامي عند طفل ما قبل المدرسة في الموضوعات المنزلية، والأنشطة المتصلة بالمواصلات، والأنشطة ذات العلاقة بالمهن،

وتوقع العقاب على المقصرين كأن يصور نفسه رجل شرطة فيعاقب المخالفين، ولعب أدوار الشخصيات الخيالية. وغيرها مما يرتبط بالواقع وطريقة التعبير عنه. وقد توصلت إحدى الباحثات إلى قياس النشاط التمثيلي عند الطفل من خلال الأسئلة التالية: (المراجع السابق).

السؤال	الجواب (نعم) (لا)
- هل يستطيع الطفل أن يميز اسمه بالابتسامة أو الإشارة إذا ما دعي به	() ()
- هل يتمكن الطفل أن يميز صورته في المرآة	() ()
- هل يستطيع الطفل إلى الإشارة إلى أي شخص يعرفه إذا ما سئل عنه.	() ()
- هل يتمكن الطفل من الإشارة إلى أجزاء جسمه لأول مرة دون أن يتعلم كيف يفعل ذلك	() ()
- هل يستطيع أن يميز بين أسماء الألعاب المختلفة	() ()
- هل يستخدم اللعب بشكل صحيح	() ()
- هل يظهر اهتماماً ببيئته ويتحرك بحرية داخل البيت وخارجه	() ()
- هل يستطيع أن يردد بعض الكلمات التي تناسب مع عمره بشكل صحيح	() ()
- هل يفهم وينفذ ما يطلب منه من أعمال.	() ()
- هل يدرك معاني كلمات الثناء ويتجاوب معها.	() ()
- هل يستطيع الجلوس مع شخص راشد ليستمع إلى قصة قصيرة	() ()

وقد ظهرت خلال اللعب الإيهامي فروق فردية بعيدة المدى، إذا اتضح أن الأولاد أكثر عدواناً من البنات أثناء اللعب، كما يكونوا كذلك أثناء سلوكهم العادي اليومي، واختلفت عدد الأعمال العدوانية من جلسة إلى أخرى، وكان الأطفال غير الأسوياء شديدي الخجل أو بالغي العدوان لا يعكسون دائماً نفس اتجاهاتهم أثناء لعبهم الإيهامي، أو سردهم للقصص الخيالية التي تظهر عادة في سلوكهم الظاهري، كما لوحظ أن أغلب الأطفال

شديدي الخجل قد أظهروا عدوانية شديدة أثناء لعبهم بالدمى، بينما كان بعضهم يتعامل مع الدمى بنفس الخجل والانطواء الذي يظهر في سلوكهم العادي. وتجدر الإشارة هنا إلى أنه من الضروري عدم إغفال عامل القلق الذي يسيطر على بعض الأطفال خوفاً من الإتيان بأفعال لا يتقبلها الآخرون. ويعتقد بياجيه أن اللعب الإيهامي يقلل تدريجياً في السنة السابعة أو الثامنة من العمر حيث تقل درجة التفكير اللامنتظمي، ولأن الطفل يبدأ في عملية التكيف الاجتماعي بشكل أفضل (ميلر، 1994) فاللعب الإيهامي يساعد على هذا التكيف لأنه يطوع الواقع لقدرات الطفل الذهنية والانفعالية، وكلما ازدادت قدرة الطفل على التفكير المنطقي في الأمور المحسوسة، وصار أكثر قدرة على التكيف الاجتماعي والانفعالي، تتنفي الحاجة إلى اللعب الإيهامي. وللعب الإيهامي وظائف عديدة، فقد يلجأ إليه الطفل لسيكشف مشاعره، ويخفف عن قلقه ومخاوفه، ويزيد من استشارته لذاته، أو لكي يحاول أن يفهم حدثاً يحيره عن طريق التمثيل المحسوس لهذا الحدث، كما قد يلجأ الطفل إلى اللعب الإيهامي ليثبت بعض التفاصيل التي نسيها، أو لكي يغير من الطريقة التي وقع بها حدث ما، حتى يجعله أكثر إمتاعاً في الخيال بالنسبة له. واللعب الإيهامي ينتمي إلى العمليات والتركيبات الذهنية التي تساعد على تخزين المعلومات وتصنيفها وتقويمها واسترجاعها وإعادة تنظيمها، وهذه العمليات تجعل العقل في حالة نشاط دائم، لكن الخاصية المميزة للعب الإيهامي في أنه نادراً ما يعيد الحدث بدقة.

3 - اللعب التشكيلي:

التشكيل يعني عمل منتجات رمزية باستخدام مواد كالألوان، والورق، والصلصال، وغيرها، فالرموز التي تشير إليها المنتجات سوف تتطور وتزداد تعقيداً مع زيادة النمو الثقافي للطفل واكتساب المهارات في استخدام المواد. ويعتبر التشكيل نوعاً من اللعب التعبيري. (عبد الباقي، 1990) أن لنجاح الطفل وهو يشكل قطعة من الصلصال، أو يعبث بفرشاة الرسم والألوان، قد يكون مثيراً جداً له، وتصلق مهاراته في ذلك كلما تقدم في العمر، والطفل يحتاج إلى وقت أكثر من الراشد ليتمكن من تصنيف الخبرات التي يتعرض لها، وقد ينظر إلى ابتداء أسس للتصنيف أثناء اكتساب الخبرات الجديدة، ويفضل الأطفال المشيرات البسيطة المتكررة التي لا تحتاج إلى مهارات كبيرة، فهم يرغبون بالاستماع إلى نفس القصة ولمرات عديدة، كما إنهم يطلبون بلحاح لأن تلعب معهم والدهم أو والدهم نفس اللعبة لعدة مرات وذلك لأنهم يفضلون الأشياء التي تتميز بالجدة والتعقيد مما يجعلهم يكررون تناول الأشياء

الجديدة وفحصها مدة طويلة لكي يحصلوا على القدر الكافي من المعلومات حولها مما يشكل لديهم الخبرة الكافية. (ميلر، 1994) واللعب التشكيلي يطلق عليه أيضاً مسمى (اللعب الإنشائي) إذ يقوم الطفل بإنشاء أشياء لها أصل في الواقع، مثل قيامه بعمل كعكة من الصلصال تشبه الكعكة التي تعملها والدته في البيت. (بلكيس ومرعي، 1982) والأطفال يقومون بتشكيل الأشياء في سن الرابعة كيمنما اتفق ودون تنظيم أو تخطيط، لكنهم يبدأون بعد الخامسة في عمل أشياء سبق لهم تفهمها وإدراكها، أي أن عملهم يتميز بالعفوية والأصالة، ثم يأخذ سمة الإنتاجية والإبداع. والأطفال عادة يشعرون بالفخر والتقدير لإنتاجهم ويحاولون عرضها على كل من يرونه، وقد ينمو لديهم شعور بالنقد لإنتاجاتهم وذلك لعدم اقتناعهم بجودتها فيقومون بإخفائها أو تحطيمها إذا أراد الآخرون الإطلاع عليها. (الجراح ومحمد، بدون) واللعب التشكيلي أو الإنشائي يساهم في عملية التنشئة الاجتماعية والاكتفاء الذاتي إذ أن الأطفال يشعرون بمتعة كبيرة جراء عملهم الأشياء، كما أنهم يتعلمون من أن يسلكوا سلوكاً اجتماعياً مقبولاً عندما يتعاونون مع أقرانهم، وي طرحون وجهات نظرهم حول ما يتجه الآخرون، هذا إضافة إلى أن هذا النوع من اللعب يستثير القدرة الإبداعية لدى الطفل (ريح وآخرون، 2004) ولخصز الأطفال على ممارسة هذا النوع من اللعب، فإنه من الضروري توفير لهم المواد التي تساعدهم على إنتاج الألعاب وتشكيلها، ومن أهم تلك المواد، الصلصال، والطين، والقوالب البلاستيكية المتنوعة، والألوان المائية، وفرش التلوين، والمكعبات، والأوراق الملونة، والأفلام، والخرز متنوعة الأشكال والأحجام، والخيط، والصمغ، وأوراق الكرتون، وما إلى ذلك من المواد الخام.

4 - الألعاب ذات القواعد:

هي الألعاب المنظمة التي تحكمها قواعد معينة وضوابط محددة تساعد في تعاون اللاعبين وضبطهم أثناء ممارسة اللعب.

ولا يستطيع الأطفال صغار السن ممارسة هذا النوع من اللعب لعدم قدرتهم على الالتزام بتلك القواعد. والألعاب ذات القواعد تساهم في تدريب الأطفال على احترام الدور والالتزام بالنظام، وتقدير الذات، وحل المشكلات، واتخاذ القرارات، واحترام الآخرين وتقديرهم، بالإضافة إلى تكوين صداقات وعلاقات ودية مع الآخرين.

الأنماط الشائعة لألعاب الأطفال

يمارس الأطفال العديد من الألعاب الفردية منها والجماعية. وقد تتباين قليلاً أنماط ألعاب الأطفال بين مجتمع وآخر بسبب التباين الاقتصادي والثقافي والاجتماعي والبيئي. ويبقى اللعب ذلك الجزء الهام في حياة الطفل أينما كان وحيثما وجد، فهو يؤدي إلى تنمية الجوانب المعرفية والاجتماعية لديه ويساعده في اكتشاف البيئة المحيطة به، وفيما يلي نستعرض الأنماط الأكثر شيوعاً من ألعاب الأطفال.

أولاً – اللعب التمثيلية:

تشتمل الألعاب التمثيلية على الكثير من الخيال، واللعب التمثيلي يطلق عليه (اللعب الإبداعي) إذ يرى تورانس المشار إليه في (عثمان، 1994) أنه يمكن تنمية الإبداع لدى الأطفال من خلال الأدوار التي يمارسونها في اللعب والتي تعتمد على الخيال والتساؤل والاستفسار. واللعب التمثيلي هو أهم نمط من أنماط اللعب المختلفة في تأثيره على النمو اللغوي عند الأطفال الصغار، فالطفل يستخدم اللعب التمثيلي لفهم وتقليد سلوك الكبار، وغالباً ما يستخدم اللغة في التعبير عن الدور الذي يقوم بتمثيله، وهذا يعني أن اللعب واللغة يرتبطان ببعضهما ويعتمد كل منهما على الآخر، ويبدأ اللعب التمثيلي كصورة من صور اللعب المنفرد، ثم يتطور تدريجياً إلى لعب الأقران والرفاق فيأخذ الطابع الاجتماعي الذي يغلب عليه التعاون. واللعب التمثيلي يصور شرائح من الحياة الحقيقية مثل المواقف التي تحدث داخل المنزل أو في المدرسة، أو في عيادة الطبيب، أو في السوق، أو في مكان في المجتمع. ويساهم اللعب التمثيلي مساهمة فعالة في تحقيق التوافق الشخصي والاجتماعي للأطفال، إذ عن طريق اللعب التمثيلي يبدأ نوع من أنواع التنشئة الاجتماعية يعتمد أساساً على الترميز فيعرف الأطفال أدوار الشخصيات والمواقف في ضوء هذه الشخصيات. (ويج وآخرون، 2004) وفي هذا النوع من أنواع اللعب يقوم الطفل بتقمص شخصيات الراشدين ويعكس نماذج الحياة الإنسانية والمادية من حوله، واللعب التمثيلي يحقق العديد من الفوائد، فهو يؤدي وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية قدرة الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية. (قنديل وبدوي، 2005) وهو أيضاً وسيط لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال وتعميق خيالهم، كما أنه وسيلة للتنفيس الانفعالي والتعبير عن مشاعر القلق والغضب التي يعاني منها الطفل، واللعب التمثيلي يساعد الأطفال في فهم وإدراك أدوار الآخرين كدور

الشرطي، والمعلم، والطبيب، والحارس، وغيرهم من شرائح المجتمع، ولذلك فهو يساعد الطفل على التكيف الاجتماعي مع الآخرين ويتعلم من أن يأخذ بالحسبان سلوك الآخرين ومشاعرهم، وأدوارهم ونوعية الخدمات التي يقدمونها للمجتمع.

ثانياً: الألعاب البنائية (التركيبية):

اللعبة البنائية يساهم مساهمة كبيرة في تنمية المهارات الحركية والعقلية للأطفال وذلك من خلال استنباط أشكال جديدة من اللعب، واللعب البنائي هو أحد مؤشرات الإبداع لدى الأطفال. ويتعلم الطفل في عامه السادس الألعاب البنائية إذ ينتقل في هذا السن من اللعب الإيهامي إلى البنائي وبشكل تدريجي، إذ يتعلم في البداية استخدام الأشياء دون معرفة معانيها، ثم يبدأ بعد ذلك بإعطائها الأسماء وهو ما يطلق عليه (تسمية المفاهيم) ومن الألعاب التركيبية جمع الأشياء وحفظ أسمائها ووضعها في أماكن آمنة لحفظها من الضياع والتلف. (عثمان، 1994) ويبدأ الأطفال بجمع الأشياء من عمر الثالثة إذ يجمعون الأشياء التي تجذبهم بغض النظر عن فائدتها، وكثيراً ما يتبادلون بها مع الآخرين من الأطفال، وعندما يكبر الأطفال يقومون بتصنيف ما جمعوه وتسميته بعد وضعه في أماكن محددة، وهذا التصنيف يعتبر مصدراً للمتعة بالنسبة لهم، كما أنه يمكنهم من عرض هذه المجموعات بشكل أفضل فيكسبون إعجاب الآخرين. (ويج وآخرون، 2004) والطفل عند دخوله المدرسة يبدأ باستخدام المواد بطريقة ملائمة في البناء والتشييد، وينمو لديه اللعب التركيبي بالتركيز على بناء النماذج، ومع التقدم في العمر تصبح الألعاب التركيبية أكثر تعقيداً وتنوعاً. (قنديل ويدوي، 2005)

ولقد قدم فروبل عدة أنواع من الألعاب التركيبية أطلق عليها اسم (الهدايا) كما اخترعت متسوري بعض الألعاب التعليمية وهذه الأنواع هي: (عثمان، 1994)

1 - لعبة الألوان:

تتكون هذه اللعبة من ست كرات مصنوعة من الصوف ثلاثة منها تمثل الألوان الأساسية وهي الأحمر والأصفر والأزرق، والثلاثة الأخرى تمثل الألوان الفرعية وهي البرتقالي والبنفسجي والأخضر، واختيرت الكرة لتكون أولى الألعاب أو الهدايا لأنها أقل الأشكال تعقيداً وتركيباً، والغرض الأساسي لهذه اللعبة هو تعليم الأطفال التعرف على

الألوان وعلى ملمس الأشياء ومدى ثقلها أو خفتها، ودرجة صلابتها، كما تدربهم على التفاعل الإيجابي مع أقرانهم.

2- صندوق الأسطوانات:

هو صندوق من الخشب تتخلله عشرة فتحات تختلف في العمق، ولكل فتحة أسطوانة خاصة بها، ويقوم الطفل بإخراج الأسطوانة من الصندوق وتفتيحها أو اللعب بها ثم إرجاعها إلى مكانها، فإذا أخطأ في وضعها في مكانها الصحيح يعاود المحاولة مرة أخرى، وبذلك فهو يتعلم الأشكال المختلفة من الأسطوانات ويتدرب على وضع كل أسطوانة في مكانها الصحيح ويتعلم الأحجام والأشكال، والسبك والارتفاع.

3 - المكعبات:

وهي مكعبات خشبية ذات ألوان زاهية وأحجام مختلفة، تختلف أطوال أضلاعها من واحد إلى عشرة، ويقوم الأطفال باستخدامها لبناء أبراج مرتفعة أو بيوت أو ما شابه، وبذلك يدركون الفرق بين الصغير والكبير، والمرتفع والمنخفض، ويجدون متعة كبيرة في البناء والهدم.

4 - قضبان متباينة في أطوالها:

تنقسم القضبان إلى أجزاء مختلفة يتشكل منها سلم طويل متدرج من واحد إلى عشرة، وتتكون القضبان من عشرة قطع الأولى وحدة حمراء والثانية وحدتان إحداها حمراء والأخرى زرقاء، والثالثة ثلاث وحدات حمراء، وزرقاء، وحمراء وهكذا إلى القطعة العاشرة، ويتعلم الأطفال من هذه القضبان بعض العمليات الرياضية البسيطة كالعد والجمع والطرح بالإضافة إلى إدراك اللونين الأحمر والأزرق.

5 - أطر للتدريب على حل المشكلات البسيطة:

وهي تسعة أطر خشبية، على كل إطار قطعة من القماش بها أزرار وبيوت للأزرار وأربطة، ويتعلم الأطفال من هذه الأطر كيفية فتح الأزرار وإغلاقها، وربط الأربطة وفكها، وهي عمليات يحتاجونها في حياتهم اليومية، لاسيما وأن بعض الأطفال يعانون من مشكلة فك الأزرار وإغلاقها، أو ربط خيوط أحذيتهم وفكها.

6 - البندول:

وهو جهاز بسيط به كرات من المطاط تتدلى في خيوط، يلعب بها الأطفال لتقوية عضلاتهم.

7 - التدريب على الحرارة:

يعطى الطفل ثلاثة ألوان، الأول يوضع فيه ماء حار، والثاني يوضع فيه ماء بارد، والثالث يوضع فيه ماء فاتر، ويتمكن الطفل من التمييز بين الحار والبارد والفاتر من خلال وضع يده في كل من هذه الألوان.

8 - التدريب على السمع:

للتدريب على السمع هناك صناديق صغيرة بعضها مليء بالحصى، وبعضها مليء بالرمل أو الحبوب، فإذا حركها الطفل أحدثت أصوات مختلفة، ويتعلم الطفل من خلال اللعب بهذه الصناديق التمييز بين صوت الحصى وصوت الرمل المتحرك، كما إن هناك طريقة لتدريب الأطفال على السمع والتمييز بين الأصوات العالية والمنخفضة وهي استخدام المعلمة صفارات مختلفة الأصوات لتدريب الأطفال على التمييز بين الأصوات المرتفعة والأصوات الهادئة.

9 - الأرجوحة، والألعاب الحرة، والرحلات:

هذه الألعاب تبعث المتعة في نفس الأطفال وتقوي عضلاتهم وتعلمهم الكثير من خلال احتكاكهم المباشر بالبيئة المحيطة، كما إنها تساعد الأطفال على اكتساب المعرفة والتعرف على الأشياء الموجودة في البيئة وبالإضافة إلى أن اللعب التركيبي يساعد الأطفال على التفكير الإبداعي، فهو يبعث الثقة في نفوسهم، وينمي لديهم التذوق الفني والجمالي، ويعودهم على الصبر والمثابرة، وينقلهم بالتدرج من التفكير العشوائي إلى التفكير المنظم ويساعدهم على التعلم بالاستكشاف وينمي لديهم المهارات الحركية، كما ينمي لديهم الشعور بالمبادأة والثقة.

10 - الألعاب اليدوية:

تساعد ألعاب اليد في السيطرة على عضلات الكف والأصابع، والسيطرة على تعلم الكتابة والرسم، وهنا يمكن تشجيع الطفل على استخدام اليد بتوفير الأقلام الملونة

والأوراق، والصلصال والرمل وغيرها من الأدوات التي تشجع الطفل على تمرين عضلات كفيه وأصابعه.

11. الألعاب البصرية:

إن الذاكرة البصرية القوية تساعد الطفل على النجاح في القراءة، وتعلمه على إتقانها، كما أنها تساعد على تنظيم وتحليل المعلومات البصرية، إذ أن الألعاب البصرية تعتمد على إعطاء الطفل مجموعة من الأشكال الهندسية، ثم يطلب منه تعيين المتشابه منها والمتنافر، أو تقديم الأحرف التي يوجد بينها نوع من التشابه مثل ج، ح، خ ويطلب منه اكتشاف الفروق البسيطة الموجودة بينها، ومن الألعاب البصرية التي يستمتع بها الطفل على سبيل المثال هي أن تطلب منه النظر إليك بتفحص ولمدة قصيرة، ثم تطلب منه أن يغمض عينيه لبرهة تسأله من خلالها عن لون قميصك الذي ترتديه، أو عن الوضع الذي تجلس فيه، فإذا أخفق في ذلك – امنحه فرصة أخرى. (الحيلة، 2009).

ثالثاً: الألعاب الفنية

الألعاب الفنية هي نشاطات يقوم بها الأطفال للتعبير من خلالها عن مشاعرهم وأحاسيسهم الفنية وتذوقهم الفني والجمالي، وأبرز الألعاب الفنية ما يلي: قنديل ويدوي، (2005) و(ويج وآخرون، 2004) و(مكتب التربية العربي لدول الخليج، 1986)

1- الرسم:

تساعد رسومات الأطفال في قياس ذكاءاتهم ودراسة سماتهم الشخصية، ذلك لأن رسومات الأطفال ما هي إلا أداة للتعبير عن المشاعر والأحاسيس والتطورات كما أنها وسيطاً للإبداع وعمل التصميم والأشكال، وأداة للتذوق الفني والجمالي. ويحتل الرسم مكانة بارزة في علاج الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال، فالطفل يعبر سلوكياً أكثر من تعبيره لفظياً لأنه يعجز عن صياغة معاناته الداخلية بشكل لفظي بسبب قلة وعيه بالاضطرابات السلوكية التي يعاني منها، ولقد وضع لوينفيلد (Lwenfeld, 1975) المشار إليه في (قنديل ويدوي، 2005) ستة مراحل عمرية للنمو الفني عند الأطفال هي:

أ- مرحلة الرسم بغير عناية (الحريشة) Scribbling stage:

وهي المرحلة التي يرسم فيها الطفل (من سن سنتين إلى أربع سنوات) أنواعاً من الخطوط المتداخلة وغير المنتظمة.

ب- مرحلة ما قبل الموجز الشكلي preschematic stage:

هي المرحلة التي يطور فيها الطفل محاولاته في الرسم إلى تمثيل رمزي، وتشمل هذه المرحلة الأطفال بين سن الرابعة والسابعة.

ج- مرحلة الموجز الشكلي Schematic stage:

وهي المرحلة التي يطور فيها الطفل رموزه التي يرسمها مرة بعد مرة، وتشمل هذه المرحلة الأطفال من سن السابعة إلى التاسعة.

د- مرحلة الرسم الواقعي Drawing realism stage:

تشمل هذه المرحلة الأطفال من عمر التاسعة إلى الحادية عشرة، وتصبح في هذه المرحلة رسوم الأطفال أكثر واقعية.

هـ- المرحلة السابقة للرسم الواقعي Realism-pseudo stage:

هي المرحلة التي يصل فيها جهود التشكيل إلى الواقعية، وتخص الأطفال من سن الحادية عشرة وحتى الثالثة عشرة.

و- مرحلة التقرير والتصميم Mental and Scholastic stage:

وهي المرحلة التي تشمل الأطفال من سن الثالثة عشرة فما فوق، وتتسم رسومات الأطفال في هذه المرحلة بالدقة والتفصيل.

ولقد اعتبر بعض العلماء مثل Betensky و Huizing و Helmuth وغيرهم أن التعبير الفني للطفولة ما هو إلا شكل من أشكال اللعب، وهو مرحلة من مراحل نمو اللعب لدى الأطفال، كما أنه أي الفن يعتبر وسيلة ناجحة في العلاج النفسي.

2- الموسيقى:

تعمل الموسيقى على تصنيفية أذهان الأطفال خصوصاً بعد انتهائهم من عمل مضمّن كان يكونوا قد أنهوا مراجعتهم لأحد الدروس أو اللعب لفترة طويلة، وتساعد الموسيقى الأطفال على حفظ الأناشيد التي تصاحب الموسيقى. وللموسيقى أثرها الفعال في إكساب الأطفال المتعة الذاتية، كما أن لها دورها الكبير في عملية التنشئة الاجتماعية والثقيف عن طريق التفاعل مع أقرانهم والغناء أو الإنشاد الجماعي، فالأطفال يحصلون على المتعة من خلال اللعب بالألات الموسيقية أو الرقص على إيقاعاتها، أو الغناء على الألحان الموسيقية. والعزف على الألات الموسيقية أو الاستمتاع بسماع الموسيقى ينمي لدى الأطفال التذوق الفني بالإضافة إلى كونها غذاءاً روحياً ومصدراً للمتعة والسعادة.

رابعاً: الألعاب النفسية

تساعد الألعاب النفسية في تنمية الطفل من النواحي الإدراكية والوجدانية والنزوع، وتقسم هذه الألعاب إلى عدة أقسام هي:

1- الألعاب الإدراكية:

تشير كفاءة الإدراك إلى القدرة على الاستقبال والتعرف على المثيرات البيئية من خلال استخدام الحواس الخمسة، وهذا يوضح القدرة على التمييز بين المعلومات الحسية وترابط المثير مع أنماط التعميم التي يفسر الواقع مما يساعد الأعضاء في جعلها أفعالاً ذات معنى. (Jordan, 1973) المشار إليه في (عبد الباقي، 1990) وتتضمن كفاءة الإدراك كفاءة في المجالات التالية:

- إدراك التذوق Test perception
- الإدراك الحسي sense perception
- الإدراك البصري Visual perception
- الإدراك السمعي Auditory perception
- الإدراك الشمي Olfactory perception

والألعاب الإدراكية هي الألعاب التي تعتمد على عمليات الإدراك (عثمان، 1994) مثل الإدراك الحسي، والتمثيل الإبداعي، والتذكر، والتعليل والاستدلال، ومنها ألعاب السيجاج، والشطرنج، والنرد، والألغاز والأحاجي، ومن أهم الألعاب الإدراكية ما يطلق عليها (ألعاب الاستطلاع) ومنها الألعاب التساولية وهي عبارة عن أسئلة يوجهها الطفل إلى الكبار ويطلب منهم الإجابة عنها، وهذا يفيد في تثبيت صحة المعلومات والمفاهيم التي اكتسبها من قبل، وألعاب الفك والتركيب التي تنمي التفكير الإبداعي لدى الطفل. ومن مؤشرات الألعاب الإدراكية السلوك الخيالي عند الطفل، والسلوك الخيالي يتكون من البعد الوجداني والبعد المعرفي، والنشاط المعرفي عملية مستمرة تبدأ بإدخال المثيرات من البيئة الخارجية إلى الذاكرة، ويشكل نشاط الذاكرة مصدراً مثيراً يتنافس مع مثيرات البيئة.

2- الألعاب الوجدانية:

الألعاب الوجدانية هي ألعاب نفسية، وتطلق على كل لعب يستثير لدى الطفل أحد الجوانب الوجدانية مثل الألعاب التي تثير انفعالات الألم والخوف مثل لعبة (أنا الذئب) حيث يقوم أحد الأطفال بتمثيل دور الذئب بينما يختبئ الأطفال الآخرون والذين يلعبون دور الغنم فيبدأ بالبحث عنهم وعندما يجد أحدهم يقفز نحوه مسرعاً ويصدر أصواتاً مخيفة، وهناك الألعاب التي تثير العاطفة أو تصور جمال الرافة بالآخرين.

خامساً: ألعاب الحاسب الآلي

ظهرت ألعاب الحاسب الآلي والانترنت خلال السنوات القليلة الماضية، وأصبحت ظاهرة ملفتة للانتباه، فالأطفال الصغار، وحتى الكبار يمكنهم الحصول على أقراص متنوعة تناسب مع ذوق كل منهم، سجلت عليها ألعاباً مختلفة. وليس على الشخص سوى اختيار اللعبة التي تناسبه مع ذوقه والتعامل معها من خلال الحاسب الآلي الذي أصبح وسيلة فعالة في تحسين العملية التعليمية (قنديل وبدوي، 2005) ويمكن الحصول على بعض الألعاب من خلال استخدام شبكة الانترنت ومن خلال البحث وفي مواقع كثيرة.

خصائص ألعاب الحاسب الآلي:

تتميز ألعاب الحاسب الآلي بميزات وخصائص عديدة لا تتوفر في الألعاب الأخرى، وأهم هذه الخصائص ما يلي: (الخفاف، 2010)

1. التفاعل:

تتميز ألعاب الحاسب الآلي بخاصية التفاعل التي تتمثل في شكل حوار بين الطفل وبرنامج اللعبة، وتخضع عملية تحديد كل موقف إلى تحكم الفرد في إختيار طريقة اللعب المناسبة للموقف، ومن ثم يستجيب جهاز الحاسب الآلي إلى الاختيارات الفرد وفقاً لقواعد اللعب المبرجة في داخله، وهذا لا يتحقق إلا من خلال وجود نوع من التفاعل بين اللاعب وبرنامج الحاسب الآلي.

2. الانتشار السريع:

نتيجة للتطور العلمي الهائل الذي يطرأ على برامج وأجهزة الحاسب الآلي، فقد غزت ألعاب الحاسب الآلي المنازل والمدارس والمكاتب وغيرها، ولقد ساعد انتشار هذه الألعاب في تحقيق الريح السريع لأصحابها نتيجة الإقبال الشديد عليها.

3. سهولة الاحتفاظ بأجهزتها:

تتميز أجهزة الحاسب الآلي بسهولة الإحتفاظ بها سواء كان ذلك في الجيب أو حملها في حقيبة خاصة بها، كما يمكن استخدامها في العديد من الأماكن وفي كل الأوقات.

4. اللعب الانفرادي:

يمكن الفرد من ممارسة نشاط اللعب عن طريق الحاسب الآلي لوحده ودون مشاركة شخص آخر، فأجهزة الحاسب الآلي مزودة ببرامج تقوم بتأدية دور الزميل في اللعب، وهذا يسهل عملية اللعب في حالة عدم وجود مشارك.

5. اللعب غير مرتبط بزمان:

تتميز ألعاب الحاسب الآلي بأنها غير محددة بزمان معين للعب، فالفرد يتمكن من ممارسة نشاط اللعب في أي وقت يرغب، وإن كانت بعض الألعاب محددة بعدة دقائق حيث تنتهي اللعبة إلكترونياً، كما أن بعض الألعاب تنتهي بفوز أحد الطرفين على الآخر.

6. تسجيل نتائج اللعب إلكترونياً:

تعتمد ألعاب الحاسب الآلي على تسجيل نتائجها أولاً بأول على الجهاز نفسه، ففي الألعاب التي تتطلب تسجيل هدفاً أو إصابة هدف متحرك، فإنه يتم احتسابه بطريقة

الكثرونية وفقاً للنقاط التي يجمعها اللاعب الذي يقوم باللعب، كما يظهر على الشاشة عدد النقاط التي أحرزها في كل مرة، والتي تقدر تبعاً لصعوبة تسجيل أو إصابة هدف.

7. التحرر من الخصومة والنزاع:

بما أن عملية تسجيل النتائج في ألعاب الحاسب الآلي تتم بطريقة إلكترونية، ولا تخضع للاهواء والأخطاء الشخصية، فإن ظهور الخصومة والنزاع والجدال بين الأفراد أثناء اللعب نتيجة لاختلاف آرائهم حول حق أحدهما في نقطة مسجلة أو احتساب هدف له، أو إلغاء هدف عليه، أو الشك في صحة الأداء، ليس له وجود في ألعاب الحاسب الآلي.

8. تنمية القدرات العقلية:

تعتمد ألعاب الحاسب الآلي بشكل أساسي على تركيز الفرد وانتباهه أثناء سير اللعب بالإضافة إلى أنها تعتمد على سرعة إدراك مواقف اللعب والتفكير في مجرياتها، واتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب، وبذلك تتيح ألعاب الحاسب الآلي الفرصة للفرد لتنمية قدراته العقلية من خلال الانتباه والإدراك لمواقف اللعب، ومن خلال التفكير فيما يجب فعله لمواجهة تلك المواقف واتخاذ القرار المناسب.

9. إثبات الذات:

يستطيع الفرد اللعب بألعاب الحاسب الآلي بمفرده دون الاستعانة بالآخرين في ممارسة نشاط اللعب، ويكون الغرض من لعب الفرد هو تسجيل أكبر عدد ممكن من النقاط قبل انتهاء اللعب في الألعاب التي تحدد عدد مرات الفشل لانتهاء اللعب من بعدها. ويعد الانتهاء من اللعب يعرف الفرد النتائج حيث يقوم الجهاز بإعلان النتائج على الشاشة، وقد يعاود الكرة من جديد لإحراز عدد أكبر من النقاط.

ومن الخصائص الأخرى لألعاب الحاسب الآلي التي يمكن إضافتها إلى ما سبق هو تنمية مهارة الفرد في استخدام الحاسب الآلي، وتعميق قدرته على كيفية التعامل معه، واكتشاف المزيد من الألعاب.

والحاسب الآلي يعد من الوسائل التعليمية الحديثة التي تثير انتباه الطفل وتدفعه إلى التعلم، وتزيد من قدراته المعرفية، لماله من عناصر مثيرة ومشوقة للطفل، فهو يقدم

التغذية الراجعة لاستجابات الأطفال المختلفة، ويتيح لهم فرصة التعلم وفق مستوى كل منهم.

وتساعد ألعاب الحاسب الآلي على تعلم الأطفال للحروف والأرقام والمفاهيم والأشكال والألوان والكلمات، كما أنها تساعد على تنمية الاتجاهات الإيجابية لدى الأطفال تجاه التعامل مع التكنولوجيا الحديثة، وتكسبهم العديد من المهارات الاجتماعية والحياتية، وتدفعهم إلى تكوين علاقات جديدة بطرق تتعدى الحدود الجغرافية والحضارية، فضلاً عن أنها تقدم لهم المتعة والتسلية وتزيد من دافعيتهم للتعلم.

سادساً: الألعاب الأكاديمية

إن الألعاب الأكاديمية كما يراها (اللقاني، 1985) المشار إليه في (عثمان، 1994) عبارة عن نماذج مبسطة تجسد الواقع، ويمر المتعلم من خلالها بمواقف تشبه المواقف الحياتية اليومية، ويمارس فيها أدوراً تشبه الأدوار التي يمارسها الكبار في حياتهم. والفكرة الأساسية منها هي جعل المتعلم مشاركاً وإيجابياً في المواقف التعليمية، فهو يتساءل ويناقش ويخطط ويتخذ القرارات التي من شأنها الوصول إلى إيجاد حل لمشكلة قائمة. ولللألعاب الأكاديمية عدة خصائص منها: (المرجع السابق)

- 1- تمثيل الواقع كأن تقدم إحدى المشكلات بشكل مبسط ووضعها في قالب تعليمي لتحليلها وإيجاد الحلول المناسبة لها.
- 2- رفع مستوى الدافعية وذلك من خلال اشتراك المتعلم في المواقف التعليمية ذات المعنى والوظيفة بالنسبة له.
- 3- العمل مع فريق واحد، فاللعب الأكاديمي يمنح الفرصة للمتعلمين للعمل ضمن فريق واحد وهذا يشجعهم على التعاون والتفاعل الإيجابي مع الآخرين.
- 4- التساؤل ووضع الفروض، فاللعب الأكاديمي يستوجب طرح بعض الأسئلة ووضع الفروض لحل المشكلة وهذا يتماشى تماماً مع أسلوب المنهج العلمي.
- 5- التنظيم وهو عنصر هام جداً في تنظيم المعرفة ويقود إلى حل المشكلات، والألعاب التربوية تقوم أساساً على التنظيم.

- 6- اتخاذ القرار، واتخاذ القرار من المهارات الأساسية في عملية التعلم، فعندما تعرض مشكلة ما أمام التلاميذ فإنهم يسعون جاهدين لوضع بعض الحلول لها واختيار الحل الأمثل.
- 7- التفاعل، من خواص الألعاب الأكاديمية منح فرصة لكل متعلم لكي يقوم بالدور المطلوب منه، فهو لا يتلقى الإجابات من المعلم، ولا يعتمد على الكتاب المدرسي، بل يلجأ إلى التعلم الذاتي والبحث، والتعلم بالاستكشاف، والتعلم الإبداعي، وهذا يتطلب بالطبع قدراً كبيراً من التفاعل.
- 8- تقويم الذات، يعتمد المتعلم على ذاته في تصحيح أخطائه وفي إطلاق الحكم العادل على ذاته من خلال تقويمه لها.
- 9- تمثيل الأدوار، فاللعب الأكاديمي يتطلب من المتعلمين تمثيل أدوارهم ولكل متعلم قدرة معينة وقبالية خاصة في إتقانه لدوره، وعلى المعلم مراعاة ذلك ليتمكن من إكساب تلاميذه المهارات المتعلقة بتمثيل الأدوار بشكل سليم.

مراجع الفصل الثاني

- 1- البيلاوي، فيولا (1979) الأطفال واللعب، والكويت: مجلة عالم الفكر، مج 10 العدد (3).
- 2- البيلاوي، فيولا (ديسمبر 1979) الأطفال واللعب / مجلة عالم الفكر ع2
- 3- الجراج، كمال ومحمد، فائزة مهدي (بدون) الطفل واللعب، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- 4- الحيلة، محمد محمود (2009) الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط3، عمان: دار المسيرة.
- 5- الخفاف، إيمان عباس (2010) اللعب، استراتيجيات تعليم حديثة، عمان: دار المناهج.
- 6- بلقيس، أحمد ومرعى، توفيق (1982) الميسر من سيكولوجية اللعب، عمان: دار الفرقان.
- 7- زهران، حامد (1977) علم نفس الطفولة والمراهقة، القاهرة: عالم الكتب
- 8- عدس، محمد عبد الرحيم (2009) مدخل إلى رياض الأطفال، عمان: دار الفكر.
- 9- عثمان، سيد (1989) الإثراء النفسي، دراسة في الطفولة ونمو الإنسان القاهرة: مكتبة الإنجلو المصرية.
- 10- عبد الهادي، نبيل (2004) سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، عمان: دار وائل
- 11- عثمان فاروق السيد (1994) سيكولوجية اللعب والتعلم، البحرين: دار الثقافة.
- 12- عفانة، عزو (1996) أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات، غزة: الجامعة الإسلامية.
- 13- قنديل، محمد متولي وبدوي، رمضان مسعد (2005) الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر.

- 14- لباييدي، عفاف وخلايلة، عبد الكريم (1990) سيكلوجية اللعب، عمان: دار المسيرة
- 15- ميلر، سوزان (1994) سيكلوجية اللعب عند الإنسان (حسن عيسى مترجم) القاهرة: الإجلو المصرية.
- 16- مكتب التربية العربي لدول الخليج (1986) المرشد التربوي لمعلمات رياض الأطفال، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- 17- وبع، محمد عبدالرزاق وبركات، هاني محمد وحافظ، وحيد السيد (2004) ثقافة الطفل، عمان: دار الفكر.
- 18- Jones, E, and cooper ,R.M.(2006) Playing to get smart New York: Teachers college press.
- 19- Kostelink, M.J. Soderman, A.K. and whiren ,A.P.(1993) Early child hood , New Jersey: prentice Hall Inc.
- 20- Morrison, George (2006) Fundamentals of Early childhood Education , New Jersey: pearson Merrill prentice Hall.
- 21- Owocki ,G (1999) Literacy through play, plymoth: Heinmann.

الفصل الثالث

اللعب والتفكير الإبداعي

عناصر الفصل

- أ) مفهوم الإبداع وأنواعه
- ب) المكونات الرئيسية للإبداع
- ج) عناصر الإبداع
- د) مقومات الإبداع
- هـ) أساليب تنمية الإبداع
- و) الإبداع والتفكير الإبداعي
- ز) الخيال والإبداع
- ح) حفز الخيال العلمي لدى الأطفال
- ط) لعب الأطفال وتحفيز الإبداع
- ي) شروط اختيار الألعاب
- ك) المراجع

مفهوم الإبداع وأنواعه Innovation

يعتبر الإبداع من السمات المهمة، فهو يتمثل في حصول الأطفال على المعلومات واستخدامها بطرق جديدة وغير مألوفة، وأطفال ما قبل المدرسة يمثلون مرحلة مهمة لإبداع أشكال جديدة وأفكار أصيلة، فهم يتمتعون بحرية في التجريب ويكتشفون أشياء بطريقتهم الخاصة. (قنديل ويدوي، 2005) ولقد عرف البعض الإبداع في ضوء نتائج العملية الإبداعية، وعلى هدى عملية الإبداع ذاتها، وأشاروا إلى المنتج على أنه مدلول الإبداع (عبد العال، 2007) والإبداع يعني القدرة على تكوين وإنشاء شيء جديد أو دمج الآراء القديمة والجديدة في صورة جديدة أو استعمال الخيال لتطوير وتكييف الآراء حتى تشبع الحاجات بطريقة غير مألوفة. (السويدان، 2004).

والإبداع في اللغة مشتق من الفعل أبدع، أي أتى بالبديع، وأبدع الشيء: أي بدعة واستخرجه وأحدثه ونشأه وبداه أولاً، وقال تعالى في هذا الصدد 'قل ما كنت بدعاً من الرسل ولا أدري ما يفعل بي ولا بكم إن اتبع ما يوحى إلي وما أنا إلا نذير مبين' (الأحقاف، 90) وقال سبحانه 'بديع السموات والأرض وإذا قضى أمراً فإنما يقول له كن فيكون' (البقرة 117).

وقد عرف معجم ويبستر الإبداع في اللغة بأنه مصطلح يشير إلى القدرة على الإيجاد. (اليحيوي، 2007) وقد عرفه مركز الخبرات المهنية بأنه العملية التي يمر بها الفرد عندما يواجه مواقف يفعل منها، ويعيشها بعمق ثم يستجيب لها بما يتفق وذاته وهذا يؤدي إلى تحسين وتطوير الأداء لديه، ويعبر عن تفريده. (مركز الخبرات المهنية، 2003/2002).

وقد اختلفت تعريفات الإبداع في أدبيات علم النفس حتى وصل عددها ما بين 50-60 تعريفاً حسبما أشار Taylor عام 1985، وقد تزايد هذا العدد ليلبلغ عدة أضعاف الرقم المشار إليه، ولكنه يعرف الإبداع بشكل عام على أنه عملية عقلية تؤدي إلى حلول وأفكار ومفاهيم، وأشكال فنية ونظريات ومنتجات تتصف بالفرد والحداثة (كنج واندرسون، 2004) ولبداع الشيء يعني اختراعه على غير مثال سابق، والإبداع

مفهوم من مفاهيم علم النفس المعرفي يضم سمات استعداديه معرفية بخصائص انفعالية تتفاعل مع متغيرات بيئية لثمر ناتجاً غير عادي تتقبله جماعة ما في عصر ما لفائدته ولتلبية حاجة قائمة. وهو أي الإبداع مزيج من القدرات والاستعدادات والخصائص الشخصية التي إذا ما وجدت بيئة مناسبة يمكن أن ترتقي بالعمليات العقلية لتقود إلى نتائج أصيلة وجديدة سواء بالنسبة لخبرات الفرد السابقة أو خبرات المؤسسة أو المجتمع أو العالم فيما إذا كانت النتائج في مستوى الاختراعات الإبداعية في أحد ميادين الحياة.

ولقد عرف الإبداع بالمفهوم التربوي من قبل (Torrance, 1993) على أنه العملية التي تساعد المتعلم على أن يصبح أكثر حساسية للمشكلات وجوانب النقص والثغرات في المعرفة أو المعلومات واختلال الانسجام، وتحديد مواطن الصعوبة وما شابه ذلك، والبحث عن حلول، والتنبؤ وصياغة فرضيات واختبارها وإعادة صياغتها أو تعديلها من أجل التوصل إلى نتائج جديدة ينقلها المتعلم للآخرين (جروان، 1998). ويرى روشك 1998 المشار إليه في (أبو جادو، 2007) أن الإبداع هو الوحدة المتكاملة لمجموعة العوامل الذاتية والموضوعية التي تقود إلى تحقيق إنتاج يتصف بالحدثة والأصالة، وذي قيمة للفرد والمجتمع الذي يعيش فيه. أما الإبداع بمفهومه الواسع فهو إيجاد حلول جديدة للأفكار والمشكلات إذا تم الوصول إليها بطريقة مستقلة، حتى لو كانت غير جديدة على المجتمع أو في مجال العلم بشكل عام.

ويرى البعض (العبدالله، 1991) أن عملية الإبداع تنطوي على تطوير المؤلف وتوسيع أفقه وإنضاج عناصره الكامنة وحل تناقضاتها وهي سرورية مادية اجتماعية. وهناك من يقول (حجازي، 1991) بأن هناك توافق متزايد بين العلماء على أن السلوك الإبداعي يقوم على قدرات أساسية توجد عند جميع الأفراد بدرجات متفاوتة ويمكن زيادتها والتغيير فيها بأساليب مختلفة من التدريب شريطة توفر الدافعية والمناخ الملائم والوعي بطبيعة ما يملكه الفرد من هذه القدرات. ولقد قام عدد من الباحثين بمجالات متعددة لتصنيف تعريفات التفكير الإبداعي توخياً لفهم هذه الظاهرة ويمكن الجمع بين كل هذه التصنيفات في تصنيف واحد هو أن التفكير الإبداعي عملية سيكولوجية وقدرة عقلية وإنتاجاً مبدعاً، ووجود أشخاص مبدعين وبيئة تشجع على

الإبداع إضافة إلى أن التفكير الإبداعي أسلوب لحل المشكلات (عبادة 1992) وتطلق كلمة إبداع على كل إنتاج فني أو أدبي أو ابتكاري له قيمة للفرد والمجتمع (عبد العال، 2007).

وينبغي التمييز بين مفهومَي الإبداع والموهبة، فالموهبة هي قدرة فطرية و استعداد موروث في مجال أو أكثر من المجالات العقلية والإبداعية والفنية والرياضية والاجتماعية واللغوية.. الخ وتحتاج إلى الكشف والرعاية والموهبة طاقة كامنة، أما الإبداع فهو نتاج لهذه الطاقة.

ويستخدم الناس عامة مصطلح الابتكار Creativity للتعبير عن الإبداع Innovation على أساس المصطلحين مترادفان والحقيقة أن كلمة ابتكار أقل دلالة من عملية الإبداع، ذلك أن الابتكار يعني إدراك الشيء من أوله بدون أن يكون في ذلك أي تجديد، ويمثل الإبداع في اللغة العربية الحالة المناقضة للعادات والعرف والتقاليد، فالتقليد هو محاكاة لأمر سابق والسير على نسقه، والعرف هو ما تعارفت عليه الجماعة والتزمت به وانفقت عليه كنمط في السلوك، أما العادة فهي تعني العودة إلى مرجعية سابقة وتكرارها، بينما الإبداع هو إنتاج أو خلق بدون مثال سابق، فهو دنيا النهايات المفتوحة، وتجاوز حدود ما هو متعارف عليه، والإبداع هو عالم الجراءة والإقدام في الإقبال على المجهول وفي كسر القوالب التي لم تكسر بعد وإزالة الحواجز من أجل التوصل إلى أشياء لم تكن متوقعة ولم يخطط لها مسبقاً. (حجازي، 1991).

والإبداع عملية تشير إلى مجموعة من السمات والقدرات والعوامل التي تبرز في سلوك الشخص المبدع بدرجة عالية، وهو أيضاً عملية تبتاق أو إيجاد علاقة جديدة بين الفرد والظروف والمواقف والأشخاص. (اليحيوي، 2007). والتفكير الإبداعي هو عملية عقلية تعتمد على مجموعة القدرات العقلية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) وسمات الشخصية المبدعة، كما أنها تعتمد على وجود بيئة ميسرة لهذا النوع من التفكير لتعطي في النهاية المحصلة الإبداعية وهي الإنتاج الإبداعي الذي يتميز بالأصالة والفائدة والقبول الاجتماعي وفي الوقت نفسه يثير دهشة الآخرين وتعجبهم. (عبادة، 1992).

وعرف الإبداع بأنه نوع من التصرف أو السلوك المغاير غير المتوقع النافع والملائم لمقتضى الحال، والاقتصادي من ذات الوقت. (حنورة 1995) وقام إيرفنج

تايلور المشار إليه في (عبد العال، 2007) بتحليل تعريفات مختلفة للإبداع وجد فيها شواهد على أن هناك خمسة مستويات للإبداع هي:

- أ- الإبداع التعبيري: وهو ذلك التعبير الحر الذي لا يتأثر فيه الفرد بأية عوامل خارجية.
- ب- الإبداع الإنتاجي: ويعني الإنتاج العلمي أو الفني أو الأدبي الذي يقدمه الفرد والذي يتميز بالحدثة.
- ج- الإبداع الاختراعي: ويظهر لدى العباقرة والنابعين في المجالات المختلفة.
- د- الإبداع الإنشائي: ويستدل على هذا النوع من الإبداع بظهور نظرية جديدة أو قانون علمي تزدهر حوله مدرسة فكرية.
- هـ- الإبداع التجديدي: ويعني قدرة الفرد على التطوير والتجديد باستخدام المهارات التصورية لديه.

والعملية الإبداعية هي التعبير عن القدرة على إيجاد علاقات بين أشياء لم يسبق أن قيل أن بينها علاقات، ويتكون الإبداع من أربعة عناصر أساسية هي: العمل الإبداعي، العملية الإبداعية، الشخص المبدع، والموقف الإبداعي.

يستخلص مما ذكر آنفاً بأن التفكير الإبداعي هو قدرة الشخص على خلق شيء جديد لم يكن موجوداً من قبل وذلك باستخدام العقل والخبرة وتبعاً للحاجة إلى ذلك الشيء، أو قدرة الشخص على تطوير فكرة أو مشروع أو موضوع بإضافة بعض الأفكار الجديدة وحذف بعض أو كل الأفكار التي بنيت عليها تلك الفكرة أو المشروع أو الموضوع من الأساس وتختلف درجة الإبداع ونسج الأفكار الجديدة والغريبة من شخص إلى آخر وذلك حسب درجة الذكاء، والخبرة، والحاجة، والمجتمع المحيط، والإمكانات المتاحة، وتعد الحاجة المحرك الأول للقدرة الإبداعية.

المكونات الرئيسية للإبداع

هناك أربعة مكونات رئيسية للإبداع هي:

1- البيئة الإبداعية Innovative Environment

من الممكن أن تكون هذه البيئة طبيعية أو مصممة بشكل يساعد على إثارة القدرة على التفكير الإبداعي وتتضمن هذه البيئة الموقف الكلي المعقد، ويتبنى هذا الاتجاه علماء الاجتماع وعلماء الإنسان ونفر من علماء النفس الاجتماعي حيث يرون أن الإبداع ظاهرة اجتماعية ذات محتوى حضاري وثقافي، ويمكن النظر إلى الإبداع على أنه ظاهرة اجتماعية ذات محتوى حضاري وثقافي، كما يمكن النظر إلى الإبداع على أنه نوعاً من أنواع القيادة التي يمارس فيها المبدع تأثيره الشخصي على الآخرين.

2- المنتج الإبداعي Innovative product

يتضمن المنتج الإبداعي الأنماط السلوكية والأدائية والأفكار والأشياء المتنوعة من المنتجات بأي وسيلة ممكنة للتعبير عن ذلك، فالعملية الإبداعية تؤدي في النهاية إلى نتائج ملموسة بشكل مؤكد، وعادة تتخذ الأصالة والملائمة كمعيارين للحكم على النواتج.

3- العملية الإبداعية Innovative person

اهتم تُصار هذا الاتجاه بالتركيز على دراسة الجوانب المتعلقة بعملية حل المشكلات وأنماط التفكير التي تشكل عملية الإبداع، ورأى بعضهم أمثال تورانس Torrance 1993 أن الإبداع عملية تحسّس للمشكلات وإدراك مواطن الضعف والفجوات والتناقض والتناقض فيها، وصياغة الفرضيات الجديدة والبحث عن حلول وتعديل الفرضيات وإعادة صياغتها ثم إعلان النتائج.

4- الشخص المبدع Innovative person

ركز علماء نفس الشخصية على هذا الاتجاه فهم يرون أنه من الممكن التعرف على الأفراد المبدعين من خلال دراسة متغيرات الشخصية والفروق الفردية في مجال

المعرفة ومجال الدافعية، ويتناول وصف الشخص المبدع عادة ثلاثة مجالات رئيسية هي: الخصائص المعرفية، والخصائص الشخصية، والخصائص التطورية.

ويعتمد التفكير الإبداعي على مجموعة من القدرات هي:

1- الطلاقة Fluency

وهي القدرة على تشكيل أكبر عدد ممكن من الاستجابات تجاه المشكلة أو المثير والسرعة والسهولة في تشكيلها، ويعرف الشخص المبدع بتفوقه بعدد الأفكار التي يشكلها في فترة زمنية قصيرة مقارنة بغيره من الأفراد العاديين، وبما أن قدرة الطلاقة هي قدرة مهمة في تربية النشء، لذا فإنه يتوجب على المعلمين والتربويين إدخال هذه القدرة في الحسبان عند التخطيط للأنشطة والدروس والألعاب والمهارات التي تقدم إلى التلاميذ، ويذكر ما يكل، Michal 2003 (المشار إليه في (إبو جادو، 2007) بأن الطلاقة تنقسم إلى ثلاثة أنواع هي:

أ- طلاقة الأفكار Ideational Fluency

وتشتمل على قائمة بأكبر عدد ممكن من الأشياء ضمن تصنيف معين، مثل تعداد أكبر عدد ممكن من الأشياء ذات اللون البني.

ب- الطلاقة الإرتباطية Associational Fluency

وتستوجب ذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء التي تتصف بخصائص معينة قابلة للمقارنة، مثل وضع قائمة بأكبر عدد ممكن من الكلمات المرادفة لكلمة ما، كأن يعطي المفحوص أكبر عدد ممكن من الأسماء المرادفة لكلمة (شارع).

ج - الطلاقة التعبيرية Expressional Fluency

وهذه تبين ضرورة الإنتاج التباعدي ضمن سياق نظام من المثيرات المتداخلة - كأن يعطي المفحوص أربعة حروف ويطلب إليه تشكيل أكبر عدد ممكن من الجمل التي تبدأ كل كلمة فيها بكل حرف من هذه الحروف بالترتيب.

2- المرونة Flexibility

ويقصد بها تنوع الاستجابات وتباينها من الناحية الكيفية، أي أنها استجابات غير متوقعة ويتسم الشخص المبدع ببعده عن الروتين والجمود والبقاء في مكان واحد لفترة طويلة، ويظهر سرعة ومرونة في استخدام المفاهيم الجديدة التي قام بتطويرها، والخبرات التي تعرض لها. ويعد إبداع المرونة أحد قدرات العمليات المعرفية أذ صنفت على أنها تفكير تباعدي (Divergent Thinking) ويفترض أنها نمط من التفكير يعتمد في جوهره على الفئات كناتج أو مستوى للمعلومات من ناحية، وعلى الوجهة التباعدية للحل من ناحية أخرى أي التحول بالمعلومات من اتجاه إلى اتجاه آخر، والمرونة لها شكلين هما:

أ - المرونة التكتيكية: وهي قدرة الفرد على إنتاج معلومات تساعد على حل المشكلة من خلال الإكمال والبناء على معلومات وتفسيرات في اتجاه جديد لحل المشكلة أو الموقف.

ب- المرونة التلقائية: وهي قدرة الفرد على طرح معلومات متنوعة تلقائياً لا تنتمي إلى فئة معينة أو أصل واحد.

والتلميذ المبدع الذي يتصف بالمرونة الإبداعية يعتمد إلى استخدام عدد كبير من الفئات التي تنتمي إليها الفكرة. وتتطلب المرونة الفكرية تغييراً من نوع ما في المعنى أو التفسير أو فهم إستراتيجية عمل معينة. والشخص الذي يتسم بالمرونة الإبداعية يكون قادراً على تغيير حالته الذهنية لتناسب مع الموقف، وتتمكن المدرسة من الإسهام في تحسين درجات المرونة المرغوبة لدى التلاميذ عن طريق تقديمها للمواقف والخبرات التي تساعد التلاميذ على التكيف وعلى تغيير مواقفهم الذهنية والتفكيرية من موقف إلى آخر.

3- الأصالة: Originality

ويقصد بها القدرة على وضع الاستجابات قليلة التكرار والتي تتميز بالقبول الاجتماعي، وتعتبر الفكرة أصيلة إذا لم تكن تكراراً لأفكار الآخرين أو تتعدى حدود الأفكار المألوفة، فالأصالة هي الإنتاج غير المألوف، وطرح الأفكار غير العادية وبعيدة

المدى وذات ارتباطات بعيدة وذكية. والأصالة في التفكير تختلف عن الطلاقة والمرونة إذ أنها لا تشير إلى كمية الأفكار الإبداعية التي ي طرحها التلميذ، بل تعتمد على قيمة تلك الأفكار ومدى أصالتها وتميزها، وتفكير الأصالة يعد تفكيراً في غاية الأهمية وذلك لأنه يساعد التلاميذ على التمرين الذهني وربطه بالعمليات المادية المحيطة بهم، وتوقظ انتباه التلاميذ على ممارسة عمليات ذهنية راقية وغير روتينية، وتستثير لديهم جهداً ذهنياً غير مألوف، وتساعدهم في حل مشكلات المجتمع وفق أصول وقواعد غير مألوفة، كما أنها تساعد في زيادة تعميق وانتماء التلاميذ لعناصر ومكونات مجتمعهم وهذا يزيد من اهتمامهم في قضايا المجتمع والإسهام في إحداث التغييرات من أجل التطوير وإلى جانب ذلك كله، فهي تساهم في تحسين فهم التلاميذ لذواتهم.

4- الإفاضة أو إدراك التفاصيل Elaboration

ويقصد بها إضافة عناصر ومكونات للأشكال الأولية، إذ يطلب من المفحوصين توسيع المخططات التي تعطى لهم، وطرح أكبر عدد ممكن من النتائج التي يستطيع كل منهم تخيلها، حول حدث ما. ويتمكن المعلم من وضع إجراءات صغية غير تقليدية لصقل هذه المهارة الإبداعية، ومن هذه الإجراءات: اختيار مواضيع محددة العنوان، الطلب من التلاميذ القيام بقراءات إضافية من مصادر خارجية وكتابة ملخص لما قرأوه، وطرح الأفكار الجديدة التي توصلوا إليها، أو قراءة قصة والقيام بتمثيلها بعد إضافة عناصر جديدة لها.

5- الحساسية للمشكلات Sensitivity to problems

وهي القدرة على إدراك ما تحتاجه المواقف من تحسينات وتعديلات، والإحساس بهذه المشكلات يدفع الفرد المبدع لأن يقدم حلولاً متباينة لها، والشخص المبدع يستطيع رؤية الكثير من المشكلات في الموقف الواحد، فهو يدرك الأخطاء ونواحي الضعف والقصور، ويحس بالمشكلات إحساساً مرهفاً وذلك لأنه ينظر إلى المشكلة من زاوية غير مألوفة. والشخص المبدع يكون أكثر حساسية لبيئته من المعتاد فهو يراقب الأحداث بدقة وعمق وإدراك، ولكي تتمكن المدرسة من تدريب التلاميذ على الحساسية للمشكلات يجب أن تغير من أساليب التعليم المرتبطة بالحفظ

والاستظهار، وتدريب التلاميذ على التجريب بالنظر إلى المشكلة من الداخل، ثم الخروج من المجموعة، والنظر إليها بأعين مختلفة عن بقية أعين زملائهم. وهذه المهارة تتطلب تدريب المعلمين وتعديل اتجاهاتهم، ومواقفهم من التعليم التقليدي المرتبط بنقل الخبرات من أذهانهم إلى خبرات التلاميذ، إلى التعليم عن طريق اللعب والاستكشاف.

عناصر الإبداع

هناك سبعة عناصر أساسية للإبداع هي: (بطاح، 2006)

- 1- **العقل المتسائل المبدع Innovative Inquiring Mind** هو العقل الذي يأخذ بالمسلمات، ولا يرضى بالإجابة الواحدة فهو دائم البحث عن الأشياء والأمور الجديدة.
- 2- **القدرة على التحليل والتجميع Deductive – Inductive**: أي القدرة على جمع أكبر قدر من المعلومات وتحليلها وتقويمها واستخدامها في المواقف المناسبة.
- 3- **القدرة على التخيل والحدس Imagination Guess** ويقصد بها القدرة على تصور الصيغ والحالات الجديدة والإحساس العميق بالأمور والحدس بها.
- 4- **الثقة بالنفس Self Confidence** وتعني الجرأة والإقدام والقدرة على طرح الأسئلة والتمسك بها، وتقديم المبادرات والأفكار الجديدة.
- 5- **التمرد على السلطة Repulsive Toward Authority** يميل المبدع عادة إلى معارضة أشكال السلطة المختلفة لتعارضها مع قناعاته وأفكاره المتميزة ويحترمها إذا كانت مقنعة بالنسبة له ومتفقة مع توجهاته.
- 6- **الميل إلى التجريب Tendency To Experiment** إن المبدع لا يرضخ للأمور كما هي إذ يميل إلى التجريب والاختبار للتأكد من صحة فروضه وتوقعاته حولها.

7- النقد الذاتي Self Evaluation: يميل المبدع إلى تقويم سلوكه وطرق تفكيره ولا يتردد في نقد ذاته ومراجعتها.

الإبداع وسمات الشخصية Innovation and personality Traits

إن طرح الأفكار الجديدة لا يتوقف على نوع التفكير فحسب بل يحتاج إلى أسلوب معين في الإدراك، وحساسية خاصة للمشكلات، مما يجعل الفرد المبدع يتميز بصفات معينة، وقد توصل ما كينون Makinnon المشار إليه في (الكناني، 1990) من خلال البحوث التي أجراها في جامعة كاليفورنيا - مركز قياس الشخصية - أن أهم سمات المبدعين هي: استقلال التفكير والفعل، والانفتاح على الخبرة الداخلية والخارجية، والميل إلى استخدام الحدس في التفكير والإدراك، وارتفاع في القيم النظرية والجمالية، والشجاعة في تحمل المتناقضات الطبيعية واختيارهن ومحاولة التوفيق بينها بتعبيرات مبتكرة ذاتياً. أما تورانس فقد وضع عام 1962 قائمة بتائج بحوث العلاقة بين الإبداع وسمات الشخصية وهذه السمات هي (المرجع السابق) غياب التهديد الذاتي، والرغبة في المغازفة، وتميز الذات وإدراكها على أنها مختلفة عن الآخرين، والتفتح للأفكار وللآخرين، والموازنة بين الحاجة الشديدة لتكوين علاقة اجتماعية والرفض المرضي لها.

ويرى كنج واندرسون بأن هناك سمات معينة تكون مصاحبة للمستويات المرتفعة نسبياً من الإبداع وهذه السمات هي (كنج واندرسون، 2004)

السماح بقدر من عدم اليقين والغموض، والثقة بالنفس، واللاتقليدية، ووجود الدافع الحقيقي، ومستوى ذكاء فوق المتوسط العام، والإصرار على النجاح.

ولقد أكدت كلارك 1979 المشار إليها في (الكناني، 1990) بأن المبدعين يتصفون بأن لديهم طاقة وحيوية، ولديهم القدرة على تحقيق الأفكار غير العادية، ويتسمون بكونهم أكثر حساسية، إضافة إلى أنهم يكثرون من الفكاهة وأحلام اليقظة، ولديهم القدرة على التذوق الفني كما أنهم يظهرون أنماطاً عقلية مختلفة أثناء النشاط الإبداعي، ويتميزون بإعطائهم إضافات جديدة وتفصيل أكثر للمشكلات عندما يقدم لهم حل جديد. ويعتقد بياجيه أن الأطفال يعيدون تشكيل الصورة للبيئة التي

يعيشون فيها بطريقة أقرب إلى أذهانهم وعقولهم، ويقول إن اللعب عملية تكيف مع البيئة، وما يكتسبه الطفل من خبرات جراء ذلك، يضيفها إلى ما عنده من خبرات سابقة وهو ما يعبر عنه بالاستيعاب، واللعب عنده نوعان هما لعب تكيف، ولعب استيعاب، ولعب التكيف هو لعب تقليدي يقوم فيه الأطفال بتقليد ما يدور في بيئتهم. أما لعب الاستيعاب فتغلب عليه صفة الخلق والإبداع فبدون اللعب التخيلي لا يمكن الوصول إلى الإبداع. (عدس، 2009)

مقومات الإبداع

للإبداع مقومات عديدة ومتنوعة هي: (عبد العال 2007) و (هلال، 1997) و (حجازي، 1991)

1- الذكاء الشخصي والاجتماعي:

هو قدرة عامة ناتجة عن التفاعل بين الوراثة والبيئة تساعد الفرد على التعلم وحل المشكلات، والذكاء كما يعرفه Calvin المشار إليه في (عبد العال، 2007) هو القدرة على التعلم، أي استخدام الفرد لما تعلمه في التكيف لمواقف جديدة أي حل مشكلات جديدة. والذكاء حصيلة توليفات مركبة للعديد من القدرات مثل التصميم، والابتكار، وصياغة الأفكار، والاستنتاج، والتفسير، وتنمية المعتقدات، وتحديد الاتجاهات والغايات ووضع الخطط، وهو مزيج مثير لا يمكن تحليل عناصره الأولية بسهولة، ولقد رأى فريق من العلماء بأن الذكاء هو العامل العقلي الأساسي المسئول عن الإبداع، وقد استطاع الكثير من العلماء أن يثبتوا أن علاقة الذكاء بالإبداع هي علاقة مثلية الأبعاد أي أن أصحاب الذكاء المرتفع قد يتمتعون أولاً يتمتعون بقدرات إبداعية عالية، وأن أصحاب القدرات الإبداعية المنخفضة قد يكونوا من ذوي الذكاء المرتفع، أو من بين ذوي الذكاء المنخفض، أما أصحاب الذكاء المنخفض فنادرًا ما يتمتعون بقدرات إبداعية مرتفعة. وبناءً على ذلك فإن كل المبدعين أذكاء ولكن ليس كل الأذكاء مبدعين وحيث أن الذكاء هو القدرة على التكيف مع البيئة وتشكيلها واختيارها فإن الإبداع إنتاج شيء جديد يتميز بالجدة والفائدة، ويرى لوشز (1990، Loches) المشار إليه في (بوجادو، 2004) أنه إذا كان الذكاء يعني باختيار البيئة

وتشكيلها والقدرة على التكيف الهادف معها فهذا هو جوهر عملية الإبداع، ذلك أن مثل هذا الأمر يتطلب القدرة على تخيل البيئة المناسبة للوصول إلى مستوى يجعل التكيف معها ممكناً. ومع ذلك فإن علماء النفس لم يتوصلوا إلى إجماع حول طبيعة العلاقة بين الذكاء والإبداع، إذ أن جميع العلاقات الممكنة بين الذكاء والإبداع هي علاقات افتراضية، والذكاء هو القدرة على اكتساب المعرفة ذاتياً وتخزينها وربطها بسابقتها والتكيف التلقائي مع الظروف المتغيرة التي يعيش فيها الإنسان. والذكاء خاصية إنسانية، وهو يجسد الدماغ ووليدته الوحيد هو الإدراك، أي سلوك ذكي أو غير ذكي، وعليه فإن أنواع الذكاء مهما اختلفت مسمياتها ومجالاتها ترجع في جذورها السلوكية إلى أصول إدراكية، ولا يوجد ربط علمي مؤكد وإلى يومنا هذا بين الإبداع والذكاء، فقد لا يبدع الذكي شيئاً، وقد يأتى صاحب الذكاء العادي بالكثير من الإبداعات أما الذكاء الشخصي والاجتماعي فهو ذلك المفهوم الذي يجمع بين الخصائص العقلية والمهارات الشخصية التي تساعد الفرد على استثمار إمكانياته العقلية والجسدية في التكيف مع الظروف المحيطة به ليتمكن من السيطرة على الأحداث والمشكلات والمواقف.

2- المرونة:

المرونة هي الأساس في العملية المعرفية الإبداعية وعامل المرونة قد يشكل الأساس العام للإبداع، تماماً كما يمثل عامل الذكاء العام الأساس في قياس الذكاء، والمرونة كما أشير آنفاً هي النظرة إلى المشكلة من عدة زوايا لإنتاج أكبر عدد من الأفكار المختلفة، والأصالة هي جزء من المرونة وهي أي الأصالة تعني إنتاج أفكار جديدة لم يفكر بها أحد بعد، وهي عادة أفكار خارجة عن المألوف والتقليدي، والأصالة والطلاقة (التي هي القدرة على إنتاج أكبر قدر من الأفكار) ليس لها قيمة إلا في حالات الإبداع، لذا فإن تربية المرونة الفكرية مسألة أساسية في مسألة اللعب باعتبارها مشروع تربيوي للإبداع، مما يستوجب تنميتها والحفاظ على انطلاقها في ظروف بيئية معينة وفي نوع من حرية التعبير والعفوية، ولهذا يسعى التغيير في أنماط التربية لينحى في اتجاه الحفاظ على عفوية الأطفال ورعاية قدراتهم التخيلية للوصول إلى تعزيزات قدرات الإبداع لديهم.

3- الدافعية:

الأفراد المبدعون يتميزون بدافعية قوية وبطاقة عالية على المشاركة في العمل ورغبة شديدة للمعرفة وحب الاستطلاع والدافعية في الإبداع على نوعين هما دافعية خارجية ثانوية، وهي التي تفرضها الظروف الخارجية للإبداع كالتميز أو الحصول على مكانة اجتماعية، ودافعية داخلية، وهذه تنطلق من الداخل من هدف يسعى إلى البحث والمعرفة والحصول على السعادة عند طرح الأفكار الجديدة ويدفع إلى الحماس والنشاط والتحرر من الأفكار البالية وللدافعية الداخلية أثرها العميق في العملية الإبداعية، ومن هذه الدوافع: الدافع إلى الإنجاز، والنظام والاستقلال، واستشراف المستقبل، وهذا يعني أن هناك علاقة بين القيم المميزة للمبدعين وبعض الدوافع التي تحرك سلوكهم.

4- المناخ الاجتماعي

لا يتبلور التفكير الإبداعي إلا بوجود مناخ اجتماعي جيد، فثقافة المجتمع ونظمه الاجتماعية والتربوية تؤثر بلا شك على الإنتاج الإبداعي، ولقد أثبتت الدراسات التي أجريت بشأن تأثير المناخ الاجتماعي على تنمية القدرات الإبداعية لدى التلاميذ الذين ينحدرون من أسر عالية المستوى اقتصادياً واجتماعياً وثقافياً، إذ تتاح لهم فرصة تنمية قدراتهم الإبداعية أكثر من غيرهم، وذلك بسبب الوسائل والنشاطات الترفيهية والتعليمية والثقافية التي توفر لهم أسرهم والتي تساعد على توسيع مداركهم والتفكير بعمق، وهذه الوسائل والنشاطات تتمثل بالرحلات السياحية وزيارة دور السينما والمسرح وتوفير الألعاب التي تنمي القدرة على الإبداع وشراء القصص والكتب التي تجذب انتباهاتهم وإشراكهم في الحوار وإبداء الرأي والمناقشة، وعلى العموم فإن المناخ الاجتماعي في أية مؤسسة يؤثر بشكل كبير على قدرة الأفراد في الإبداع والتفكير الإبداعي، فالتنظيم الجيد على سبيل المثال والعلاقات الإنسانية والرضا الوظيفي والحوافز والتعاون، وحسن إدارة الوقت كل هذه الأمور تؤثر إيجابياً في قدرة الموظفين في مؤسسة ما على إنتاج الأفكار الإبداعية، إن توفر القدرة والدافعية يشكلان أساس الإبداع الذي يظل أمراً كامناً ما لم تيسر له ظروف مناخية مناسبة، والإبداع لا يحدث في فراغ، فهو نابع من أطر مؤسسية مجتمعة لا بد لها

من رعايته وتعزيزه ولا بد من توافر ثلاثة مقومات في هذه الأطر لكي تقوم بوظيفتها، فالحاجة هي أم الاختراع والحرية هي أبو الاختراع، وأضيف لهما مقوماً ثالثاً (حجازي، 1991) هو الممارسة التي تشكل مدرسة الإبداع.

5- المهبة

وهي الاستعداد الفطري الموروث اجتماعياً لدى الفرد في التعامل مع المشكلات والمهبة إمكانيات فسيولوجية دماغية موجودة لدى جميع الأطفال الأسوياء بدرجات متفاوتة نسبياً، وفي مجالات متعددة، وهناك من اعتبر المهبة قدرة عقلية خاصة، فالهويين متفوقين ويمكن أن يكون التفوق عقلياً أو غير عقلي أو إبداعاً علمياً أو فنياً. (السويدان والعدلوني، 2004) والبيئة الاجتماعية سواء في الأسرة أو في المدرسة تساعد الأطفال الذين لديهم الاستعداد الفطري الموروث اجتماعياً في الحصول على فرص حقيقية لمواجهة المواقف والاعتماد على النفس في حلها.

6- القيم والاتجاهات

إن القيم المتطورة والنامية هي التي تدفع الفرد إلى الإبداع، فالتجاهات الفرد ترتبط بما يؤمن به من قيم، وهذه القيم إذا اتسمت بالجمود وعدم التطوير لا يمكن أن تقود إلى الإبداع. والاتجاهات الموجودة لدى الإنسان بناء مركب من الشعور والتفكير والسلوك، فالشعور هو الذي يحدد درجة إقبال الفرد على الشيء أو النفور منه، والتفكير يشير إلى مدى تقبل الفرد لمجموعة من الأفكار والمعتقدات، أما الجانب السلوكي فهو الناتج للجانب الشعوري والتفكيري إذ أنه يتحول إلى ترجمة بالقبول فيما إذا كان الجانب السلوكي إيجابياً.

7- التصور والتخيل

ويعني القدرة على توليد الأفكار العديدة والمتنوعة بطريقة تلقائية، والتخيل يولد أفكاراً لم تحدث سابقاً ويتوقع نتائجها، فهو من الصفات العامة للمبدع تنقله إلى التفاعل الفكري بين قمة المستحيل وأرض الواقع ليحاول إيجاد مكاناً مناسباً بينهما يتحرك وينطلق منه، وكلما كان الاتجاه يجيد نحو قمة المستحيل كلما كان الإبداع قوياً ومؤثراً، والإبداع لا يحدث بدون خيال، فكلما كان الخيال عميقاً كلما ازدادت قدرة

الفرد على الإبداع فالعلم ثمرة الخيال والإبداع نتيجته، فالخيال عنصر أساسي وفعال في منظومة التفكير والنشاط العقلي، وهو العنصر الذي يتفاعل مع الذكاء العام ليقود إلى فعل إبداعي منفتح على الخبرة في الأفاق المفتوحة البعيدة عن التقليدية.

8- الخبرات السابقة

الخبرات السابقة هي المواقف والأحداث المستمدة من البيئة من خلال التفاعل معها والقدرة على استرجاعها للاستفادة منها في توليد الأفكار المبدعة وتباین قدرات الأفراد في تخزين الخبرات السابقة ذهنياً والرجوع إليها، فالمبدعون يخزنون الخبرات المفيدة وذات الأهمية ولا يحتفظون بتوافه الأحداث، وهذا يساعدهم في دعم أفكارهم الجديدة عن طريق الاستفادة من الخبرات القديمة.

أساليب تنمية الإبداع

أن الإبداع موهبة يمتلكها الجميع، فهو ليس موهبة يحظى بها نفر قليل من الناس ففي مقدور كل شخص أن يتعلم كيف يصبح أكثر إبداعاً، وهذا يستوجب العمل في عدة اتجاهات في نفس الوقت، وهذه الاتجاهات هي: (كلاكستون، 2005) و(الزيود وآخرون، 1999)

1- طريقة ذكر الخصائص:

وهي من أقدم الطرق المستخدمة في هذا المجال، وتبدأ بمحصر الخصائص الأساسية لشيء ما أو موضوع ما، ثم يبدأ المتعلم في تغيير كل خاصية على حدة دون تدخل من المعلم في تحديد التعبيرات المقترحة، وهذه الطريقة تدفع المتعلم إلى توليد الأفكار مما يجعل كل فكرة مقبولة حتى وإن كانت غير واقعية، ويراعي في هذه الطريقة عدم ممارسة أي نوع من أنواع التقويم أو الحكم أو النقد إلا بعد انتهاء المتعلم من طرح جميع أفكاره، ويمكن للمعلم بعد ذلك تقويم تلك الأفكار.

2- طريقة العلاقة القسرية:

تقوم هذه الطريقة على إنتاج الأفكار الجديدة عن طريق افتعال علاقة بين امرين أو فكرتين (أو أكثر) لا توجد بينهما علاقة، وتستخدم هذه الطريقة في مجال الألعاب الفنية بهدف التدريب على التفكير الإبداعي.

3- العادات العقلية:

يؤكد علم النفس الحديث بأن الشخصية تتأثر بالعادات بقدر ما تتأثر بالتوجهات، ويتمكن كل شخص من أن يؤسس بنيته العقلية التي يتمناها وذلك بالتدريب المتواصل الذي يجعله أكثر مثابرة في مواجهة الصعاب والتعامل مع المواقف الصعبة والنظر إلى الأمور من زوايا مختلفة.

4- الحالات العقلية والاجتماعية:

إن درجة الذكاء وقوة الانتباه والملاحظة تتفاوت بين شخص قادر على التحكم وآخر، لكن هناك حقيقة ثابتة هي إن كل شخص قادر على التحكم في حالاته العقلية، كما أن الحالات العقلية المتباينة تعتبر مناسبة ومهمة لأنواع مختلفة من وظائف التفكير، ولعل أهم الأمور الواجب مراعاتها هنا هي أن تكون لدى الشخص القدرة على التحرك بمرونة وبشكل ملائم بين الأبعاد المختلفة للإدراك والتي من أهمها التركيز ويتمثل بالنظر إلى هدف محدد والتوجه كتوجيه الانتباه نحو استيعاب معلومات جديدة أو ألعاب جديدة أو التوجه نحو التأمل والتفكير والبحث عن معنى أعمق فيما تعلمه، والاجتماعية ويقصد بها حرص الشخص على طرح أفكاره على من حوله والاستماع إلى وجهات النظر المختلفة.

5- الأساليب الإبداعية:

عندما يكون الشخص مرتاحاً بعيداً عن الضغوط الشديدة، فإنه سيكون بلا شك في حالة عقلية أكثر تفتحاً مما يدفعه لأن يبدع في نوعية الأفكار التي يطرحها، ولذلك فإنه يحتاج إلى أساليب تعتمد على التأمل والتخيل والتفكير التكراري.

6- الأطر الإبداعية:

الأطر الإبداعية تتعلق بخلق البيئة المناسبة للإبداع كإدارة الحوار والألعاب المنظمة وتوفير البيئة المادية المريحة واختيار الوقت المناسب، واستبعاد الأشخاص الذين يحاولون قتل الإبداع والاهتمام بالصحة العامة، وهذا كله يدفع الشخص إلى الإبداع ونبتد الأسلوب النمطي في التفكير، أن الظروف البيئية التي توفر حرية التعبير والعفوية

تساعد بلا شك على تنمية الإبداع على اعتبار أن أساس الإبداع هي المرونة (حجازي 1991) مما يدعو إلى ضرورة تغيير أنماط التربية في مجال العلاقات الصفية وفسح المجال للأطفال بأن يعبروا عما يدور في أذهانهم والاهتمام برعاية قدراتهم التخيلية وصولاً إلى تعزيز قدرات الإبداع لديهم.

الإبداع والتفكير الإبداعي

يعرف الإبداع على أنه نمط من أنماط السلوك يشتمل على القدرة على الاختراع والتصميم والاستنباط والتأليف والتخطيط، والأشخاص الذين يظهرون مثل هذه الأنواع من السلوك إلى درجة واضحة هم الذين يوصفون بالمبدعين. (عاقل، 1983)

والإبداع هو عملية تحسس بالمشكلات وإدراك الخلل والنقص الموجود فيها وفي المعلومات المتعلقة بها، والبحث عن الحلول والبدائل واختبارها، وتعديلها، ثم التوصل إلى النتائج لإعلائها (Torrance, 1993) ويرتبط التفكير الإبداعي ارتباطاً شديداً بالإبداع، ولكن الإبداع يصف الناتج، بينما يصف التفكير الإبداعي العمليات ذاتها. والتفكير الإبداعي هو أحد أنماط التفكير الذي يزود المجتمع بالأفكار التي يحتاجها وباستمرار، والتي يتطلع إليها بهدف الانتقال من الحالة التقليدية إلى الحالة المعاصرة والتحديث، والاتفاق على معايير المجتمعات الحديثة. (السيبي، 2009) ويرى الكثير من الباحثين أن مهارات التفكير الإبداعي يمكن أن تصقل بالتدريب والممارسة والتعليم، وعن طريق تهيئة الفرص والمواقف المثيرة للتفكير، والتي تدفع التلميذ إلى أن يشغل ذهنه حولها لفهمها، أو الإتيان بحل مبدع لإزائها، ويمكن التدريب على التفكير الإبداعي من خلال تشغيل الذهن بطريقة أسرع من المعتاد وإشغال الذهن بهدف إيجاد حل لمشكلة ما، أو الوصول إلى اكتشاف جديد والنظر إلى الأشياء المتعارف عليها نظرة جديدة غير مألوفة، وإبداع أفكار جديدة ومتنوعة، ومعالجة الأمور بطريقة أكثر مرونة، وتقليب الفكرة من جميع جوانبها، ودعمها بمعلومات إضافية موثوقة بصحتها، وإطلاق الأفكار العديدة المتعلقة بالفكرة الواحدة، واللجوء إلى التجريب العملي للتأكد من سلامة النتائج.

ويجمع العلماء والفلاسفة على أن روح الدعابة والفكاهة وتذوق الطرفة هو متطلب جوهري للتفكير الإبداعي في مختلف المجالات، كما يتفقون على أن كثرة التقليد والمحاكاة في الصغر تؤدي إلى التقليد في الكبر، فالإبداع يعني بالإضافة إلى أن يعمل الإنسان شيئاً فريداً من نوعه، أن يعمل شيئاً لنفسه نابعاً من ذاته ومنسجماً مع أفكاره الشخصية وأسلوبه الخاص. (عدس، 2009) ولذلك فإن اللعب وسيلة للتعرف على الحقيقة، سواء في البيئة أم في معرفة الإنسان لذاته، وهذا يعني أن اللعب أثره في نمو الفرد وفي قدرته على التعلم.

الخيال والإبداع Innovation and Imagination

يرتبط الخيال بالإحساس والإدراك والتذكر، فالفرد أثناء تخيله يرتب الأحداث والأفكار ويقوم بتبقيتها ليشكل صورة جديدة.

والخيال عامل هام في عملية التفكير، ويعرف الخيال على أنه القدرة الداخلية التي تنمو بالتدريب، وهي ليست قدرة مستقلة عن الظروف المحيطة بالفرد فحسب ولكنها انعكاساً لحالات ذاتية شخصية. والخيال هو نشاط سيكولوجي معقد ومكون أساساً من نمو الطفل داخل بيئته، وهو أي الخيال انعكاس إبداعي للواقع.

وتظهر الخيوط الأولى لخيال الطفل في فترة ما قبل المدرسة وينتقل بخياله تدريجياً من الأنشطة البسيطة إلى الأكثر تعقيداً وذلك نتيجة تفاعله اللفظي مع الراشدين. (ويج وآخرون، 2004).

والخيال وسيلة من وسائل أعمال الفكر الإبداعي فهو بحاجة إلى حفز وتدريب لكي ينمو عند الفرد منذ طفولته، ولا يمكن للإبداع أن يظهر دون وجود خيال، فكلما كان الخيال عميقاً كما دل ذلك على وجود قدرة إبداعية وتصورية كبيرة، فالتخيل يساعد على إنشاء علاقات جديدة من الخبرات السابقة وتشكيلها بصورة جديدة وغير مألوفة. (عبد العال، 2007).

والتخيل هو استحضار صور لم يسبق إدراكها حسيّاً من قبل، فالصور الخيالية بديلات تكونها المخيلة عندما تتصرف في الصور الذهنية وتخرجها بشكل جيد (الهيبي، 1977).

إن خيال الطفل يتدرج في نموه، ويتطور عبر سنوات الطفل العمرية، ففي السنة الأولى من عمر الطفل يشغل التخيل حيزاً كبيراً في نشاطه العقلي، وفي السنة الثانية وحتى الخامسة من العمر يكون خيال الطفل حاداً لكنه محدود في إطار البيئة التي يعيش فيها، وقد يلجأ الأطفال في هذه المرحلة إلى الكذب في بعض الحالات إذ يخلطون مواقف خيالية لا وجود لها وهو أمر طبيعي حيث أنهم يعبرون عن انفعالاتهم وقدراتهم العقلية فهم يحاولون إشباع رغباتهم المكبوتة من خلال تخيل عالم آخر غير ذلك الذي يفرضه عليهم الكبار، وفي سن السادسة إلى التاسعة تكون خيالات الأطفال قد تجاوزت الحدود بالبيئة، لذا فهي تتخذ طابعاً إبداعياً موجهاً، ويسمى هذا الدور من أدوار النمو الخيالي (دور الخيال المنطلق) فهم يتشوقون للصور الذهنية غير المعقدة التي يرسمونها في أذهانهم فيميلون للقصص والمسرحيات لإشباع تخيلهم ونقلهم إلى آفاق غريبة، أما في سن العاشرة إلى الثانية عشرة فالأطفال يتقلون إلى دور أقرب للواقع حيث يهتمون به بشكل واضح ويكون تصوراتهم قائم على الصور البصرية، ثم يميلون تدريجياً للتخيل المجرد الذي يقوم على الصور اللفظية (ويح وآخرون، 2004)

ومن العوامل التي تساعد على نمو القدرة التخيلية لدى الأطفال ما يلي:

- 1- المشاركة والتفاعل الاجتماعي.
- 2- الشعور بالقبول من قبل الراشدين والرفاق.
- 3- منح الفرصة للطفل كي يعبر عن عواطفه عن طريق الفنون المختلفة والألعاب.
- 4- تشجيع الطفل والابتعاد عن انتقاده أو التقليل من شأنه.
- 5- إعلامه عن نجاحه في عمل ما.
- 6- إدخال عنصر التشويق والسعادة في الأنشطة المدرسية والألعاب الترفيهية والتعليمية.
- 7- الإكثار من سرد القصص ذات المغزى.

8- تشجيع التفاعل اللفظي والإيجابي مع الطفل.

9- الإكثار من النشاطات الترفيهية والاستكشافية والتثقيفية كالألعاب الحرة وزيارة دور السينما والمسرح وزيارة المتاحف، وزيارة الحدائق والمتنزهات... الخ.

ويعد الخيال شكلاً من أشكال التفكير الترابطي، أي أنه يتسم بالترابط بين الأفكار، وتعبير الطفل الخيالي يرتبط عادة بتفكيره الإبداعي، فالعلاقة بين الخيال والإبداع قوية جداً، وقد اعتبر هولت المشار إليه في (عبد العال، 2007) أن الخيال أساساً يقوم عليه الإبداع، وللخيال مساهمة كبيرة في عملية الإبداع، فالنشاط العقلي الخاص بتنشيط التصور هو نشاط شديد الأهمية في إثراء عملية الإبداع، حيث القوى الفكرية والانفعالية تتفاعل وتساعد في تنشيط الانتباه وخلق العمل المبدع.

ويمتاز الأطفال بسعة الخيال، لكن الخيال بحاجة إلى تدريب لكي ينمو، ومن واجب الأسرة أن تنمي القدرة على التخيل لدى أطفالها منذ الصغر وذلك عن طريق حفزهم على اللعب وتمثيل الأدوار وسرد القصص المتنوعة لهم والتي تحتوي على الخيال ولعل الرسم هو أحد الفنون التي تحفز الخيال الإبداعي لدى الطفل، ويمكن سرد القصص على الطفل لتأكيد اتجاهات إبداعية لديه وتقديم له بعض نماذج السلوك المبدع عن طريق القصص أو النوادر. والخيال يساعد الطفل على حل المشكلات، وهنا يكون الخيال مرتبطاً ارتباطاً وثيقاً بالتفكير الإبداعي فينمو في إطار الأنشطة المختلفة التي توفرها البيئة للطفل.

وظيفة الخيال

قسم العالم فاينك (Vinake) المشار إليه في (ويش وآخرون 2004) وظيفة الخيال إلى ما يلي:

1- الاستمتاع واللعب: فالطفل الذي يعتبر عصاه حصاناً يركبه ويطلق له العنان ليركض إنما هو يستمتع بخياله ويلعب من خلاله.

- 2- التفسير والإعجاب: فالطفل يفسر الأحداث أو الظواهر التي يلاحظها وفقاً لما يمليه عليه خياله حيالها ليظهرها بمظهر مغاير.
- 3- توجيه الفعل: غالباً ما يوحى للطفل خياله بعمل شئ ما، كالقيام بإنشاء مجسم متخيلها أن هذا بيته أو بيت الدمية أو ربما بيت الحيوان الأليف الذي يريه.
- 4- التفكير البنائي والإبداعي: يقود الخيال إلى التفكير المبدع من خلال تنقية الخبرات السابقة وإضافة بعض الخبرات لها لتصبح فكرة جديدة لم تطرح من قبل.
- 5- إثارة الذكريات والمخاوف وحل المشاكل: وهذه أبرز أنشطة الخيال لدى الأطفال.

الخيال في مراحل الطفولة

عمر الطفولة في مراحل عند تشكيلها للخيال وهذه المراحل هي: (الهيبي، 1988)

1- الخيال المحدود بالبيئة:

من 3 إلى 5 سنوات يعيش الطفل ضمن أفراد أسرته وفي بيئة تتشكل من الوالدين والأخوة والأقارب والجيران والباعة المتجولين والمحلات التجارية المجاورة ويتسم خيال الطفل في هذه المرحلة بأنه محدود في إطار البيئة التي يحيا بها والألعاب التي يلهو بها، فهو كثير التساؤل دائم الفضول، كثير التوهم ويخلط دائماً بين لعبته كلعبة وككائن حي يحكي له الحكايات ويخاف عليه من البرد أو الحر، وللتوهم وظيفة مهمة في نمو الطفل لأنه يساعد على تنظيم الكثير من نشاطات الطفل، كما أنه الأساس في ممارسة مهاراته الحركية واتصاله في المجتمع الذي يحيط به، وتنشيط عملياته العقلية ويميل الطفل لتمثيل القصص التي يسمعها كتقليد الناس، ويستحسن أن يوجه الطفل في هذه المرحلة نحو التمثيل والألعاب البنائية المختلفة، والتعلم عن طريق اللعب، والأطفال في هذه المرحلة يميلون إلى القصص الواقعية لأن تخيلاتهم مستمدة من البيئة.

2- مرحلة الخيال الحر:

وتنحصر هذه المرحلة بين عمر الخمس سنوات وما بين الثمان والتسع سنوات، وفي هذه المرحلة يخرج الطفل من تخيل ما يوجد في بيئته إلى أبعد من ذلك فهو يفضل أن يتخيل ما وراء الطبيعة ويريد أن يخلق بخياله إلى المدى البعيد ليتعرف على عالم الأشباح والجنيات والغول والعمالقة والأساطير والخرافات، فهو بحاجة لقصص تحتوي على مضامين تطلق لخياله العنان لأن يتخيل بشئ من الإبداع، فهو هنا بحاجة لسماع قصص كليلة ودمنة وألف ليلة وليلة وغيرها، فالأطفال يستمتعون بهذه القصص، كما أنهم في هذا السن بحاجة إلى القصص التي تعلمهم التكيف مع الحياة الاجتماعية كطرق اختيار الأصدقاء، والإخلاص، والمحبة، والتعاون وغيرها من القصص التي توجه سلوكياتهم في التعامل مع الآخرين مع تشجيع إتجاههم نحو الإستقلال ومنحهم المزيد من العاطفة والشعور بالأمن لمنع فقدان التوازن لديهم، والأطفال في هذه المرحلة يمتازون بنمو ضمائرهم ونضجها ولذلك فهم يتساءلون عن مبررات الأخطاء التي تقع فيها شخصيات القصص التي يسمعونها وتزداد قدراتهم على النقد وتقوى لديهم أواصر الصداقة والعمل الجماعي، كما يمتازون بحب الاستطلاع والتخيل ويميلون إلى إعادة قراءة القصة بأنفسهم لا سيما في سن الثامنة.

3- مرحلة الطفولة المتأخرة:

تنحصر هذه المرحلة بين عمر 8 سنوات إلى 12 سنة، ويتقل الطفل في هذه المرحلة من مرحلة الواقعية والخيال إلى مرحلة أقرب للواقع ويزداد ميله للألعاب التي تتطلب المهارة والمنافسة، وتشده الشجاعة والمغامرات.

4- مرحلة المثالية:

وهي من 12 إلى 15 سنة وتتصف هذه الفترة بالاستقرار العاطفي النسبي وشدة الحساسية فيميل الأطفال إلى القصص التي تمتاز فيها المغامرة بالعاطفة وتقل الواقعية وتزداد المثالية ويتشوقون للقصص البوليسية، ويميلون إلى اختلاق قصص من الخيال وهذا يخلق لديهم ملكة الإبداع ويدفعهم للتفكير المنطقي والتفتح الذهني لتوظيف العلم في اتجاهات مفيدة، فالطفل يمكن أن يتخيل أفكاراً لم يسبق تكوينها من قبل وهذا

هو الخيال الإبداعي، والطفل هنا يندمج مع القصة ويضع نفسه داخل الموقف وقد يتصور نفسه بطل القصة مما يجعله يتعاطف بشكل درامي عميق وقد يدفعه خياله لكتابة قصة مبتكرة أو الاشتراك في عمل مسرحي مبدع لم يطرح من قبل، والخيال الإبداعي هو الخيال الذي يمارسه الطفل بعقله ويمكن أن يستحضر به صوراً خيالية لم يسبق تكوينها.

حضر الخيال العلمي لدى الأطفال

أصبح الخيال العلمي في عصرنا الراهن مفتاحاً للعلوم الحديثة والسبيل إلى تطويرها، ومركزاً للفكر العلمي المنظم، وتساهم وسائل الإعلام والثقافة والتربية في تحفيز الخيال العلمي، فهناك العديد من مجالات الأطفال وبكافة اللغات تقدم للأطفال قصصاً خاصة بتحفيز الخيال العلمي لديهم، فهي تقدم لهم المتعة والتسلية والعبرة والثقافة وتمدهم بالأحداث ومجريات الأمور في كل ميادين الحياة وهذه القصص تساعد الطفل في الانفتاح على الثقافات الأخرى والإطلاع عليها، إضافة إلى أنها تصعد من مهاراتهم اللغوية والكتابية والقراءة والتعبيرية وتمدهم بمصطلحات ومفردات جديدة، وتلعب نشاطات اللعب بأنواعه وبمستوياته دوراً كبيراً في حفز خيالات الأطفال، وعلى سبيل المثال يمثل اللعب بالأدوار (الألعاب الإبداعية) مكانة خاصة في مسألة حفز خيال الطفل، ولقد قامت لير مان Liber man المشار إليها في (عبد الباقي، 1990) بفحص العلاقة بين اللعب والإبداع من خلال ممارسة عينة من الأطفال للعب الحر التلقائي، واللعب الاجتماعي التلقائي، واللعب العقلي التلقائي، فوجدت ترابطات شديدة بين سمات اللعب وثلاثة عوامل من عوامل التفكير الإبداعي، وهي التلقائية، والمرونة والأصالة، كما وجدت إن عامل الخيال لا بد أن يصاحب كل أشكال اللعب الإبداعي. وتلعب الأفلام السينمائية والتلفزيونية، والإذاعية، والمسرح، وشبكة الانترنت، دوراً كبيراً في إمداد الأطفال بالأفلام والقصص المثيرة لخيالهم العلمي، فهي إضافة إلى الإثارة والمتعة التي تقدمها لهم تساعد على تفتيح أذهانهم وإطلاق مقدرتهم العلمية على التصور والتخيل ليسبحوا بخيالهم في عالم آخر، ولذلك فإن رجال التربية من المختصين والبارعين في كتابة قصص الأطفال أو ترجمتها من لغة إلى أخرى، كذلك وسائل الإعلام والثقافة يحاولون من

خلال ما يقدمونه من أعمال فنية وأدبية تهينة أذهان الأطفال للانطلاق نحو الخيال، إضافة إلى محاولة ترسيخ الفهم لديهم وتعليمهم بعض أنماط السلوك الجيدة، وإمدادهم بالمتعة والفائدة والتسلية.

والخيال العلمي هو أحد الأركان الأساسية التي تساهم في تنمية الدول ثقافياً وعلمياً واجتماعياً، مما جعل الكثير من الدول المتقدمة لأن تضمه في مناهجها الدراسية المقدمة في المدارس ومعاهد التعليم المختلفة باعتباره وسيلة تعليمية حديثة (السيد، 1998) وتتناول مادة الخيال العلمي بشكل أساسي اهتمامات الأطفال بالاكشافات والمخترعات الحديثة الموجودة فعلاً على أرض الواقع والتي يخيّل أنها ستطرح على أرض الواقع مستقبلاً، كما تتناول التطورات العلمية والتنبؤات في مجال العلم مستقبلاً.

وتباين الأطفال في اكتساب المفاهيم العلمية من مرحلة عمرية إلى أخرى، إضافة إلى المتغيرات التي تحيط بالطفل، مثل النمو الجسمي والعقلي والظروف الثقافية والاجتماعية. وكلما ازداد عمر الطفل كلما اشتمت خياله وأصبح قادراً على التمييز بين الحقيقة والخيال، كما تزداد حصيلته اللغوية نتيجة اختلاطه بالزملاء في المدرسة أو رفاق اللعب والراشدين من خارج نطاق الأسرة كالمعلمين والمدير والمشرف وغيرهم.

وقد أثبتت الدراسات التي أجريت على أثر التخيل على إدراك التلاميذ لمعاني المفردات والجمل، إن هذا الإدراك يكون على نحو أفضل إذا ما استخدم التخيل، وذلك من خلال اقتران المفردات بالصور الحسية أولاً ثم شبه الحسية، ويكون فهم المعرفة أقل ما يمكن إذا كانت المفردات المستخدمة لا تمثل صوراً في ذهن المتعلم، فالعلماء كانوا يفكرون بصورة مرئية لا بمفاهيم شفوية.

وتتشكل التصورات العلمية لدى الفرد بالارتباط مع معارفه التجريبية اليومية والفاعلية العلمية تشكل فرعاً خاصاً للإنتاج الفكري. (ويع آخرون، 2004)

إن الفرد يحفظ كل ما تعلمه في الصغر، ومن البديهي إن الإنسان لا يتوقف عن التعلم إلى فترة معينة بل يستمر في اكتساب العلوم، فإذا ما كبر أصبح في عقله رصيذاً متراكماً من المعلومات، وبالتالي فهو قادر على استظهار بعض العلوم التي تعلمها وهو

طفل ليربطها مع العلوم التي اكتسبها وهو راشد ليصنع معلومة جديدة ومبتكرة، وللخيال أهمية كبرى في إدراك المفاهيم العلمية، لأن المفاهيم هي الصورة الذهنية للأشياء التي تشترك فيما بينها بخصائص معينة، فالفرد لا يستطيع استيعاب المفهوم العلمي إلا إذا قام بنشاط عقلي يعتمد على تخيل خصائص هذا المفهوم ومن ثم تحويله من صور حسية إلى صور مجردة في العقل، فالخيال العلمي أحد الأساليب التي يمكن أن تنقل المفاهيم العلمية للطفل بأسلوب شيق من خلال ممارسة للألعاب وسرد أحداث القصص ووقائعها وشخصياتها والقصص والألعاب والتربية الفنية (عثمان، 1989) بكل أنشطتها تساعد على تنمية القدرة الإبداعية لدى الطفل وتعمق خياله، فالطفل يبدأ بما يتوافر لديه من معارف وخبرات سابقة، بإضافة الكثير إليها من ذاته ليخرج لنا أشكالاً جديدة وأفكاراً مبدعة.

واللعب التخيلي يؤدي دوراً كبيراً في النمو المعرفي والإنفعالي والاجتماعي للطفل بيد أن وظيفته المعرفية أكثر أهمية من وظيفته الاجتماعية والإنفعالية، لأن أهم ما يتضمنه هذا النوع من اللعب هو التعبير الرمزي، أي تحويل البيئة الطبيعية المباشرة إلى رموز، وما يجعل من هذه الرمزية في التعبير أمراً هاماً، هو أنها الأساس الذي يقوم عليه كل تفكير ناضج فيما بعد، ويرى بياجيه أن اللعب التخيلي هو التحول من النشاط الوظيفي العملي إلى النشاط التصوري، أي من الأفعال إلى الأفكار. (اللبايدي وخلايلة، 1998) وعليه فإن اللعب الإيهامي أو التخيلي يقدم للطفل فرصة عظيمة لكي ينمي قدراته المعرفية التي تساعد في التفاعل على مستوى تجريدي مع العالم الواقعي فيما بعد.

لعب الأطفال وتحفيز الإبداع

يؤثر التعلم في موقف أو في شكل من الأشكال الخاصة بالنشاط على قدرة المتعلم في التصرف في مواقف أخرى، أو على قدرته على القيام بأنواع أخرى من النشاطات، وأسلوب التعلم باللعب له دور مهم في نقل ما يتعلمه الطفل في موقف ما إلى مواقف أخرى مشابهة، وتتوقف أساليب التعلم باللعب في نقل أثر التعلم إلى مواقف تعليمية جديدة على إتقان قواعد اللعبة، وإدراك المتعلم لجميع الحركات التي

يقوم بها في ممارسة اللعبة الأصلية وعلاقة تلك الحركات ببعضها، وعلى التماثل أو التشابه في الإستراتيجيات، فإنه كلما زادت عناصر التماثل بين استراتيجيات لعبة وأخرى جديدة، زاد انتقال أثر التعلم إلى تعلم استراتيجيات جديدة، وكذلك على الرغبة في اللعب، إذ أن رغبة المتعلم في ممارسة ألعاب معينة تؤثر في انتقال أثر التعلم إلى مواقف أخرى، هذا بالإضافة إلى التنوع في اللعب. وعدم اللجوء إلى ممارسة لعب واحدة في كل الأوقات. (قنديل وبدوي، 2005) والطفل يعبر في لعبه عن طاقاته البناءة والخلاقة، فهو من خلال لعبه يجرب الأفكار التي تدور في رأسه، ومن خلال لعب الأدوار، والرسم، يستطيع أن ينمي قدرته على الإبداع، ويكتشف معارف كثيرة عن نفسه وعن ذاته، علاوة على اكتشافه الحدود المختلفة لقدراته، وتمكنه من التعرف على المشكلات التي تصادفه وكيفية حلها بنفسه. (ويج وآخرون، 2004) وبما أن اللعب وسيلة لإظهار مواهب الطفل وإبداعاته على اعتباره ينمي أشكال التفكير الإبداعي، فإن أهمية اللعب تتحدد في بناء الشخصية بوعي الراشدين بقيمته التربوية، ومدى اتاحتهم الفرصة للأطفال ليحققوا ذواتهم من خلال أنشطة اللعب المختلفة لإكسابهم خبرات تساعد على النجاح في حياتهم، وتنمي لديهم الثقة بالنفس، وتشبع حاجاتهم المتنوعة، لذا فإن المربين ينصحون بمشاركة الكبار للأطفال في لعبهم مما يساعد على فهم الكبار لهؤلاء الأطفال، والتعرف على قدراتهم واستعداداتهم ومواهبهم، ومن ثم رعايتهم وتنميتها. (عبد العال، 2007) وتنمو قدرات الطفل الإبداعية والعقلية بواسطة اللعب، فالطفل حين يلعب يخلق عالماً من الخيال، وهو يتعامل تعاملًا جاداً مع العالم الذي يعيش فيه، والأطفال في لعبهم التمثيلي يعكسون نماذج الحياة الإنسانية في بيتهم، فهم يختارون أدوارهم، ويخلقون عالمهم الخاص بهم والذي يعبرون فيه عن مشاعرهم ومعارفهم. وللعب أهمية في المجالات الانفعالية، والإدراكية فبالنسبة للمجال الإدراكي يحتاج اللعب إلى إدراك قوانينه وقظمته البسيطة والمعقدة، وتطبيقها وقدرة الأطفال على التحليل والتركيب، وتعتبر الألعاب التعليمية مجتمعاً مصغراً يتعلم الطفل من خلاله على القوانين، والعلاقات الاجتماعية، والأخلاق. (عبد الهادي، 2004) ويتعلم الأطفال عن طريق اللعب الجماعي المعايير الاجتماعية أي القيم والقيم تزودهم بالوعي المناسب لمعرفة الأمور

وموازنتها والتمييز بين الخطأ والصواب، والقيم تساعد على الإبداع والإنتاج وذلك عن طريق التخلص من القيم المؤثرة سلباً على المجتمع والإبقاء على القيم الأصيلة وتأكيدا، وهذا سيقود إلى الإبداع وإلى الجودة في العمل مما يخلق الراحة والطمأنينة لدى المتعلمين.

والقيم معايير اجتماعية تميز بصبغتها الانفعالية القوية، وتتصل تماماً بالمستويات الخلقية التي تقدمها الجماعة ويكتسبها الفرد من البيئة الاجتماعية ويتصرف بهديها، فهي بمثابة موازين لتقدير أفعاله. والقيم عبارة عن معتقدات يتقاسمها أبناء المجتمع الواحد (أبو العينين وآخرون، 2003) وهي مجموعة من الصفات الأخلاقية والاجتماعية المرغوبة في ثقافة معينة والتي تمثل مستويات يهدف الأفراد إلى تحقيقها في سلوكياتهم. (طعيمة، 2001) ولذلك فإنه من الضروري غرس القيم الإيجابية لدى الأطفال وتعليمهم على نبذ القيم السلبية كالظلم، والطغيان، والقسوة، والعدوان، والكذب والسرقة والاعتداء على ملكية الآخرين وإذلال الأفراد وما إلى ذلك من سلوكيات يرفضها المجتمع. ويتم ذلك من خلال المحاكاة والتقليد وسرد القصص ذات العبرة والموعظة. كما يجب على التربويين والسياسة التربوية الحد من مادية العلم والتركيز على البعد الإنساني والاجتماعي في تدريس موضوعاته وذلك سيجعل بلا شك لمادة العلم مغزى وقبولاً لدى المتعلمين وتنمية فهم وتكوين القيم التي يؤسس عليها العلم في كل مكان. ويمكن فهم طبيعة القيم العلمية من خلال إدراك علاقات العلم بكل من العقل والحواس والوجدان وهي جوانب هامة في طبيعة الإنسان.

والأطفال في ألباهم يعبرون عن اتجاهات مختلفة تدور في أذهانهم - ويتعلمون بواسطتها كيف يربطون بين دوافعهم وخيالهم، وبين ما في العالم الخارجي المنظم من علاقات حقيقية، ويعبرون عن مظاهر داخلية متنوعة من شخصياتهم. والطفل عندما يتقمص في ألباه أدوراً مختلفة ومتنوعة، فهو لا توجد لديه دوافع متصارعة تريد أن تعبر عن نفسها فحسب، ولكن توجد لديه خبرات وصور ماضية تريد أن تتحقق في علاقاته مع الآخرين، واكتساب خبرات مشتركة في مجابهة الأشياء في العالم الواقعي، والخيال، والخبرات، والصور، وتمثيل الأدوار، وغيرها مما يتحقق من خلال اللعب، تجعل

الطفل يدرك العالم المحيط به بطريقته الخاصة، وهي من ضرورات تكوين الشخصية المبدعة. (عبد العال، 2007) وفي دراسة أجراها جونسون في عام 1976 توضح العلاقة بين درجات التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الاجتماعي وغير الاجتماعي للأطفال بين من 3-5 سنوات، وجد أن اللعب الخيالي الاجتماعي، واللعب الخيالي غير الاجتماعي كانا أكثر ارتباطاً في أداء مهام التفكير الإبداعي، وتوصل إلى أن العامل المشترك بين التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الاجتماعي هو طلاقة الخيال. (عبد الباقي، 1990) ويعتبر اللعب جزءاً مهماً في عملية التربية الإبداعية، فعن طريقه ينمو جسم الطفل وعضلاته، وتشبع حاجاته، ويتحقق توازنه النفسي، ومنه يتعلم العديد من المهارات، وينمو لديه حب الاستطلاع، وتنشأ فيه روح الإبداع، وتكون لديه اتجاهات إيجابية نحو ذاته ونحو الآخرين. (عبد العال، 2007) وعلى الأسرة تهيئة الفرص لأطفالها لكي يلعبوا بحرية، وأن توفر لهم الألعاب المناسبة والمحيط المريح الذي يساعدهم على اكتشاف ذواتهم، واكتشاف ما يحيط بهم في البيئة، وهذا بالطبع يتيح لهم الفرصة لتفثيح قدراتهم الإبداعية.

شروط اختيار الألعاب

إن قيمة الألعاب لا تكمن في شكلها أو في ثمنها، بل في مدى صلاحيتها لتعليم الطفل، ومدى قدرتها على شد انتباه الطفل وتوسيع مداركه، ولذلك فهناك بعض الشروط الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب للأطفال نوردتها فيما يلي: (توق، 1978) و (الحيلة، 2010)

- 1- يقوم الأطفال باكتشاف البيئة المحيطة بهم من خلال ألعابهم، ويقومون باستخدام جميع حواسهم، لذا يجب أن تكون ألعاب الأطفال ذات ألوان جذابة وأوزان خفيفة، ويكون من السهل غسلها وتنظيفها، ويجب ألا تكون حادة الأطراف لكي لا تؤذي الطفل.
- 2- من الضروري أن تتناسب اللعبة مع عمر الطفل ومستوى نموه العقلي والبدني، فالألعاب المعقدة التي تقدم للأطفال الصغار لا يمكن أن تؤدي الغرض التربوي.

- 3- إن الألعاب المعقدة بدرجة أكبر من مستوى الطفل تسبب له بعض الاضطرابات الانفعالية.
- 4- يجب أن تعطي الألعاب للطفل الثقة لأن يقلد سلوك الكبار مثل الألعاب التي تكون على شكل أدوات منزلية وآلات عمل، فهي أكثر فائدة من الألعاب التي لا ترتبط بشئون حياة الكبار.
- 5- يجب اختيار اللعبة التي تستثير نشاط الطفل ذهنياً وعضلياً.
- 6- يجب اختيار الألعاب التي تشبع حاجة الطفل إلى الاكتشاف وتدفعه إلى الإبداع.
- 7- يجب الإكثار من توفير الألعاب التي تنمي مهارات الطفل مثل ألعاب الفك والتركيب.
- 8- من الضروري أن ترتبط الألعاب بالأهداف التربوية التي يسعى المربي إلى تحقيقها.
- 9- يجب أن تساعد هذه الألعاب المتعلم على التأمل، والتفكير، والملاحظة، والموازنة، والوصول إلى الحقائق بخطوات مرئية منطقية.
- 10- يجب أن تتناسب هذه الألعاب مع عدد الأطفال وميزانية المدرسة.
- 11- من الضروري أن تنسجم الألعاب المختارة مع بيئة المتعلم.
- 12- يجب أن تساعد هذه الألعاب المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم من اكتساب الخبرات المقدمة له، والتعرف على نقاط ضعفه في مجال التحصيل ومساعدته في التغلب عليها.

ومن الأهمية بشئ مشاركة الأسرة في لعب أطفالها، لأن ذلك يبعث في نفس الطفل السعادة والطمأنينة - فضلاً عن أنه يساعد الأسرة في التعرف على قدرات طفلها وحاجاته واتجاهاته، وميوله، وطريقة تفكيره، كما أنه يعود على المشاركة في إبداء رأيه وطرح الأسئلة التي تشغل تفكيره. وهناك بعض السلوكيات التي تميز الأسرة

الناجحة في تشجيع الإبداع والموهبة عن تلك التي تعيق ذلك وذلك من خلال الجدول المبين أدناه: (عبيدات وعقل، 2007: 57)

الشكل رقم -10-

السلوكيات الأسرية التي تشجع الإبداع	السلوكيات الأسرية التي تقتل الإبداع
- يسعى الأطفال لاكتساب ثقة الأهل واحترامهم	- يسعى الأطفال لكسب رضا الأهل
- الأسرة تعامل أطفالها كأصدقاء	- الأسرة تعامل أطفالها على اعتبارهم غير ناضجين
- يصارح الأطفال والديهم بكل ما يواجههم من مشكلات ومواقف	- يخفي الأطفال مشكلاتهم خوفاً من اللوم وحذراً من العقاب.
- الوالدان يسمحان لأطفالهما بانتقاء أصدقائهم.	- يتدخل الوالدان في تحديد صداقات أطفالهما.
- يحترم الوالدان أصدقاء أطفالهما.	- غالباً ما ينتقد الوالدان أصدقاء أطفالهما.
- يتعامل الوالدان مع كل أطفالهما بعدالة ونزاهة.	- يميزان ويتحيزان.
- يوفر الوالدان ما يشبع حاجات أطفالهما من الألعاب والكتب المناسبة.	- يحرمون الأطفال من بعض حاجاتهم.
- يثق الوالدان بأطفالهما.	- لا يثق الوالدان بأطفالهما
- يواجه الوالدان المشاكل التي تواجه أطفالهما بهدوء.	- يواجهان المشاكل بالتأنيب والصراخ والتهديد.
- يهتم الوالدان بدروس أطفالهما وألعابهم ويشجعان مواهبهم.	- يهتمان بدروس أطفالهما فقط.
- لكل طفل دوره الإيجابي في الأسرة.	- الأطفال مخلوقات مهمة.
- يشعر الأطفال بأنهم محبوبون في الأسرة	- يشعر الأطفال بالنبذ وينتقرون إلى الحب.
- يشارك الأطفال في صنع القرارات	- القرارات مفروضة عليهم.
	- يشك الوالدان بإمكانات أطفالهما.
	- يعالجان المشكلة بالضرب والتهديد

الخاصة بهم.	وإضعاف أطفالهما.
- الوالدان يثقان بإمكانات أطفالهما.	- يشجعان على الاعتماد على الأسرة.
- يعالج الوالدان المشكلة التي تواجه أطفالهما بتنمية قدراتهم ومهاراتهم الشخصية.	- يشجعان المنافسة.
- يوفر الوالدان الإستقلالية لأطفالهما ويشجعانهم على الذات	- يتحيزان لأحد الجنسين
- يشجع الوالدان أطفالهما على التعاون مع أفراد الأسرة	
- يتعامل الوالدان مع أطفالهما الذكور والإناث بعدالة ومساواة	

دور السلوكيات الأسرية في تشجيع أو قتل الإبداع

إن الأسرة التي تهتم بطفلها وتوفر له الظروف التي تساعد على تنمية إبداعاته، فإنها تنمية ليصبح فرداً نافعاً في المجتمع يتمتع بمهارات متعددة، ويسعى إلى التجريب، والتفكير الإبداعي، ويصبح شخصاً منضبطاً ذاتياً له قوانينه الخاصة، وشخصيته المستقلة، ويتمكن من حل مشكلاته بنفسه دون طلب التدخل من أي أحد، ويتسم بالبحث والمثابرة واختبار الأفكار والتأكد من صحتها بالتجريب والمناقشة الهادفة.

إن مشاركة الطفل في لعبه، واشتراكه في إبداء رأيه مهما كان رأيه محدوداً، وأخذ رأيه وعدم الاستخفاف به، وإبداء الرأي السليم أمامه، أمر يدفع إلى تشكيل الطفل تشكيلاً جديداً ويوجهه التوجيه السليم الذي يلور له شخصيته المستقلة وقدرته على اتخاذ القرار ويغرس فيه الثقة بالنفس والتعرف على قدراته الذاتية وتطويرها والإعتداد بها.

مراجع الفصل الثالث

- 1- القرآن الكريم
- 2- أبو العينين، علي خليل وويح، محمد وبركات، هاني محمد (2003) الأصول الفلسفية للتربية، عمان: دار الفكر
- 3- أبوجادو، صالح محمد علي (2007) تطبيقات عملية في تنمية التفكير الإبداعي، عمان: دار الشروق.
- 4- الحيلة، محمد محمود (2010) الألعاب التربوية وتقنية إنتاجها، ط5، عمان: دار المسيرة
- 5- السبيعي، معيوف (2009) الكشف عن الموهوبين في الأنشطة المدرسية، عمان: دار اليازوري.
- 6- السويدان، طارق محمد والعدلوني، محمد أكرم (2004) مبادئ الإبداع. الرياض: قرطبة للنشر.
- 7- العبدالله، ابراهيم يوسف (ابريل، 1991) : أساليب تنمية التفكير الإبداعي (ورقة عمل مقدمة للمؤتمر التربوي السابع) البحرين: وزارة التربية والتعليم
- 8- الكنان، ممدوح عبدالمعزم (1990) الأسس النفسية للإبتكار، الكويت مكتبة الفلاح.
- 9- البيحوي، صبرية (مارس، 2007) الإبداع الإداري في المدارس الثانوية الحكومية للبنات بالمدينة المنورة، المجلة التربوية، العدد 82 (21)
- 10- توق، محيي الدين (مايو 1978) لماذا يلعب الأطفال، مجلة العربي.
- 11- جروان فتحي عبدالرحمن (1998) الإبداع، مفهومه، معايير مكوّناته، ونظرياته، عمان: دار الفكر.
- 12- حجازي، مصطفى (ابريل، 1991) الإبداع (ورقة عمل مقدمة إلى المؤتمر السابع) البحرين وزارة التربية والتعليم.
- 13- حنورة، مصري عبدالحاميد (2003) المدرسة الحديثة في تربية الإبداع، المجلة التربوية 18 (69)
- 14- عبادة أحمد (1992) الحلول الإبتكارية للمشكلات، البحرين: دار الحكمة.
- 15- عبدالهادي، نبيل (2004) سيكولوجية اللعب وأثرها في تعليم الأطفال، عمان: دار وائل.

- 16- عبد العال، حسن إبراهيم (2007) التربية الإبداعية ضرورة وجود، عمان: دار الفكر.
- 17- عبيدات ذوقان وعقل، محمود عطا محمود (2007) كيف تتعامل مع أولادك الموهوبين والمتفوقين، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- 18- عدس، محمد عبد الرحيم (1999) المعلم الفاعل والتدريس الفعال، عمان: دار الفكر.
- 19- عبد الباقي سلوى، (1990) اللعب بين النظرية والتطبيق، الرياض مكتبة الصفحات الذهبية.
- 20- كنج، نيجل وأندرسون، نيل (2004) إدارة أنشطة الابتكار والتغيير (تعريب محمد حسن حسني) الرياض: دار المريخ.
- 21- كلاكتون، جاي ولوكاس، بيل (2005) كن مبدعاً، مكتبة جرير مترجم الرياض: جرير.
- 22- قنديل، محمد متولي ويدوي، رمضان مسعد (2005) الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر.
- 23- مركز الخبرات المهنية للإدارة (2002/ 2003) التفكير الإبداعي وقرارات الإدارة العليا (ط3) القاهرة: مركز الخبرات المهنية للإدارة.
- 24- ناصر، إبراهيم (2001) فلسفة التربية، عمان دار وائل.
- 25- هندي، صالح دياب وهاشم، علياء والعمودي، عمر وحواشين، أحمد، ونجيب، مفيد (2008) أسس التربية ط4، عمان: دار الفكر.
- 26- وبع، محمد عبدالرزاق وبركات، هاني محمد وحافظ، وحيد السيد (2004) ثقافة الطفل، عمان: دار الفكر.
- 27- Torrance, E.P.(1993)The nature of creativity u.s.A. Cambridge university press.

الفصل الرابع

أهمية اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة

عناصر الفصل

- الأهمية التربوية لمرحلة ما قبل المدرسة.
- مشاركة الروضة والمدرسة والأسرة في تربية الطفل
- التعلم والتعليم من خلال اللعب.
- أساليب التعليم عن طريق اللعب
- مواصفات الألعاب التربوية الجيدة
- تقويم نشاط اللعب
- المراجع

الأهمية التربوية لمرحلة ما قبل المدرسة

يتميز الأطفال بأن لديهم أسلوب للتعلم يتناسب مع ظروفهم الخاصة، ومع ما يحيط بهم، فهم يستخدمون عقولهم ويفكرون بها بشكل طبيعي وبمستوى جيد إلى أن يخرجهم الكبار من هذه الدائرة الطبيعية في التعلم والتفكير ويبعدونهم عن الأسلوب والطريقة الفطرية التي يتم بها تعلمهم وتفكيرهم، وتعد الروضة مكاناً لتفعيل جميع مظاهر النمو على اختلاف أنواعه وأشكاله، من حب للاستطلاع والاستكشاف وبناء الثقة بالنفس، والتزعة إلى الاستقلال، وزرع بذور أسس الشجاعة الأدبية والقدرة على الصبر والتحمل، وتنمية القدرات والكفايات، والقدرة على الفهم والاستيعاب مع سهولة التكيف، وحسن التصرف. وتبرز أهمية رياض الأطفال من خلال تركيزها على إشباع حاجات الطفل المختلفة، والاعتراف بكيانه وتوجيه ميوله وصقل مهاراته وإكسابه المهارات الجديدة، وبناء شخصيته، فالطفل في هذه المرحلة يكون أكثر وعياً وإدراكاً لما يدور حوله، كما يتطور محصوله اللغوي، وينتبه المعرفة التي تمكنه في هذه المرحلة من التعبير عن حاجاته بطريقة أكثر وضوحاً بفعل ما اكتسبه من مفردات لغوية. ومن سمات طفل الروضة أنه يكون في وضع يتجه فيه نحو قياس قدراته ومعرفة مدى فاعليتها من خلال درجة رضا الكبار عنها ونوع استجاباتهم وتقديرهم لها، كما أنه في هذه المرحلة يكون في حركة دائمة لا تتوقف لما لديه من مخزون كبير من الأسئلة التي يبحث لها عن إجابات تمكنه من معرفة ما يدور حوله من ظواهر وأحداث (حواشين وحواشين، 2003) ومن خلال نشاطات الطفل واستفساراته يستطيع إدراك ما حوله وينمو من خلال ذلك، فضلاً عن اكتسابه خبرات متنوعة تساهم في نموه وتكوين شخصيته. وتتأسس أهمية رياض الأطفال في البناء الاجتماعي الذي يتوقف مستواه ورسائله على تكوين لبناته التي يتشكل منها، إذ أن مرحلة الطفولة هي أولى المراحل التي يبني فيها الإنسان ويعد ليؤدي دوره في الحياة، لذا فإن إعداد الطفل في هذه المرحلة يكون سبباً في استقامته وفاعليته، ولحاجه في المراحل اللاحقة إذا كان بناؤه سليماً، ويكون سبباً في استقامته وفاعليته، ولحاجه في المراحل اللاحقة إذا كان بناؤه سليماً، ويكون سبباً في فشله وسليته إذا ما بنيت شخصيته على شيء من القصور والخلل، ففي هذه المرحلة يهتدي الطفل إلى مفاتيح الحياة.

لقد فقدت الأسرة دورها التربوي الذي كانت تضطلع به فالأم في أغلب الحالات نتيجة للثورة الصناعية وخروج المرأة للعمل في شغل دائم، مما جعل وجود مؤسسات بديلة تتولى رعاية الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة ضرورة ملحة وذلك لتوجيه نمو الأطفال توجيهاً سليماً، وإشباع حاجاتهم إلى اللعب والتواصل مع الآخرين وإتقان اللغة، وإثراء الحياة المعرفية والانفعالية والاجتماعية للأطفال، وإكسابهم العادات السليمة في المحافظة على أمنهم وسلامتهم. (عريفج، 2008) ويؤكد الطب النفسي بأن للطفولة المبكرة أثراً كبيراً في تحديد سمات شخصية الفرد في كل مراحل حياته.

ولذلك فالاهتمام في مرحلة رياض الأطفال مسألة في غاية الأهمية، إذ من خلال هذه المرحلة ينمو الطفل نمواً متكاملأً، وقد بسطت أمامه الأمور، وأتيحت له شتى الفرص لكي ينمو نمواً سليماً وتتوسع مداركه وتصلق مهاراته من خلال الألعاب والأنشطة المختلفة، كما يتم إشباع حاجاته المختلفة وتوجيه ميوله بالشكل الصحيح، فالطفل في هذه المرحلة يكون سهل التأثير شديد المرونة للاستهواء بحباً ومتشبعاً بالطريقة والأسلوب اللذين يرضيانه في حل مشكلاته وفي التعامل مع الآخرين، لذا فاحترام شخصية الطفل والاعتراف بكيانه وتلبية حاجاته الأساسية والنفسية وتوجيه ميوله، كل هذه الأمور تساعد على بناء شخصيته وتحديد معالمها، وإن أي استهزاء أو استهانة بالطفل أو أي إهمال يعتبر بلا شك إساءة كبرى للطفولة، وسبباً للانحراف وإضعافاً للشخصية المتكاملة التي تنطلق إليها في كل طفل متمثلة بالمواطن الصالح الواعي المدرب على دوره في المجتمع، فالعناية والاهتمام ببناء شخصية الطفل هي العناية ببناء حياة الشخص كلها، ذلك أن الشخصية هي النتيجة النهائية لتفاعل الفرد مع بيئته، إذ أنها تنشأ من مجموعة العوامل البيولوجية والنفسية والاجتماعية والثقافية والتي تؤثر على سلوك الفرد فتميزه عن غيره في طرق تعامله وحديثه وتكيفه. ومن الجدير بالذكر أن هناك عوامل عدة تؤثر على بناء شخصية الفرد منذ طفولته وهي:

1- العوامل الفيزيائية:

فتمتع الطفل بحس سليم خال من العاهات يؤثر إيجابياً على تكوين شخصيته، ويتيح له فرصة الحركة بشكل طبيعي وكذلك فإن توازن إفرازات الغدد الصم وسلامة الجهاز العصبي والعقلي لدى الطفل يؤثر إيجابياً على بناء شخصيته، ويتمثل ذلك بالتفكير السليم والسلوك السوي الطبيعي. أما خلافه كإصابة الطفل بعاهة جسمية أو اختلال في إفرازات الغدد أو تلف في الجهاز العصبي فإن ذلك كله يؤثر سلباً على بناء شخصيته.

2- الوراثة:

إن العوامل الوراثية لها الأثر الكبير في تشكيل شخصية الفرد وتشترك في تحديد أنماط السلوك الخاصة به. فالنمو الجسماني وسرعة أو بطء النمو وطول أو قصر القامة وكبر حجم الجسم أو ضآلته، كل هذه الأمور ترتبط ارتباطاً وثيقاً بالوراثة، وتتدخل في تكوين شخصية الفرد، وعلى العموم فإن الوراثة ترتبط أيضاً وبشكل وثيق بالبيئة التي ينشأ فيها الفرد.

3- النضج:

يؤثر النضج بشكل كبير في بناء الشخصية، فهو يشتمل على عملية النمو الطبيعي لكل طفل وحدوث تغيرات منتظمة بشكل تلقائي. فعلى سبيل المثال: لا يمكن توقع قيام طفل ما بالرسم قبل نضوج عضلاته وممكنه من السيطرة على مسك القلم والقيام بذلك العمل.

4- الثقافة:

يقصد بالثقافة هنا، ثقافة المجتمع ككل، وأصالة عاداته ومعتقداته وقيمه وترابطه الاجتماعي وحصيلته اللغوية، ولعل المجتمع الإسلامي الواعي يمثل هذا البند الذي يدخل في بناء الشخصية السوية عن طريق التنشئة الاجتماعية السليمة بدءاً برياض الأطفال.

5- الأسرة:

هي النواة الأساسية التي تؤثر في سلوك الفرد وتلاحظ بناء شخصيته، بل وتؤثر فيها تأثيراً كبيراً، فكلما كانت الأسرة منظمة متكاتفه ويحترم أعضاؤها بعضهم البعض وتطغى عليهم روح التعاون كلما نمت شخصية كل فرد فيها نمواً سليماً، وبالعكس فإن كثرة الخلافات بين أعضاء الأسرة أو بين الأم والأب وتفكك الأسرة وعدم احترامها للقوانين والضوابط الاجتماعية المفروضة عليها، تؤثر على شخصية كل فرد فيها فتتمو نمواً مضطرباً متعثراً غير سوي.

6- البيئة:

للبيئة التي ينشأ فيها الطفل الأثر الكبير في بناء شخصيته، فالطفل يبدأ في معرفة بيئته من خلال مراقبته الدائمة للأشياء المحيطة به، والتجارب التي يمر بها ذاته أو غيره ممن حوله، والألعاب التي يمارسها مع أقرانه والأنشطة الاجتماعية والقصص التي يسمعاها. وهنا يبرز دور الروضة في تدريب الطفل على القيم الفاضلة التي تتوافق والمجتمع الذي يعيش فيه وتساعد على التجاوب والتفاعل مع البيئة المحيطة به.

7- التعليم:

يتعلم الطفل في مرحلة الروضة ومن خلال نشاطه الذهني المبادئ الأساسية التي تعينه على بناء شخصيته والتكيف مع المجتمع، مثل اكتساب العادات الحسنة واتخاذ القرار، واختيار الأصدقاء، واكتساب القيم الفاضلة والمهارات والخبرات، وتوسيع المدارك وما إلى ذلك من الأمور التي تعينه على صقل شخصيته والاستعداد لدخول المرحلة الابتدائية، وتقدم برامج الروضة عادة بشكل مدروس تحت إطار تربوي محدد المعالم العديد من الأنشطة وهذا بالطبع يساعد على بناء شخصية الفرد ويمكنه من التوافق الاجتماعي، ويعدّه لأن يصبح مواطناً صالحاً.

بالإضافة إلى ما ذكر آنفاً فإن رياض الأطفال تهيئ المناخ الملائم للطفل لكي يستكشف بيئته والمحيط الذي يعيش وسطه بتوفيرها الأدوات والأجهزة والألعاب المناسبة التي يكتشف من ورائها بيئته والمحيط الذي يعيش فيه، ومن خلال استخدام هذه الأجهزة والأدوات ستكون بلا شك لديه المهارات العديدة من خلال التجريب والمحاولة، وهذا بالطبع سيزيد من ثقته بنفسه وقدرته على الابتكار والتجريب، كما تهيئ له الروضة مجال التعايش مع الآخرين من خلال اللعب الفرقي والعمل الجماعي، فتغرس فيه روح التعاون والتكافل واحترام ملكية الآخرين، واحترام الغير، واستغلال الوقت، إضافة إلى مهارات أخرى يكتسبها من الروضة كالتغذية الجيدة والنظافة والالتزام بالنظام، والقدرة على الاعتماد على النفس، وضبط النفس، وإمكانية التعبير عما يحس به الطفل من آلام وآمال ومشاعر وقدرة التعبير بكل جرأة وحرية وبدون قيود.

كل هذه الأمور مجتمعة لا بد أن تكون عاملاً فعالاً في بناء شخصية الفرد وقدرته على تقدير ذاته من خلال التكيف الاجتماعي، متحدياً تطورات العصر وتشابك العلاقات وتعدد النشاطات في زمن أصبحت التكنولوجيا هي المسيطر المهيمن، ويتزايد في وقتنا الحاضر اهتمام العالم بالطفولة، وتتراكم البحوث المتعلقة بالطفولة ورياض الأطفال، فبالإضافة إلى الدوافع الإنسانية السامية التي يستند عليها الاهتمام المتزايد بالطفولة، هناك فكرة جوهرية يستند عليها هذا الاهتمام هي أن إحداث التغيير الحقيقي لأي مجتمع من المجتمعات، وتحقيق السلم، والتنمية الاقتصادية والاجتماعية، ويجمع علماء النفس والتربية على أهمية مرحلة ما قبل المدرسة في حياة الطفل بوصفها الركيزة التي يستند إليها العمل التربوي المستقبلي، فإذا صلح الأساس سيكون البناء سليماً، فالاهتمام بالطفولة المبكرة يجب أن يكون الخطوة الأساسية في

العمل التربوي. (المسعد وآخرون، 2004) ولعل من أبرز العوامل التي توضح الأهمية التربوية لمرحلة ما قبل المدرسة هي: (البدر، 2009)

أولاً: العوامل الاجتماعية وتشمل خروج المرأة إلى العمل وتغير وضعها، وتغير الحقوق والواجبات لكل من الرجل والمرأة، وما يلازم ذلك من مشكلات وتبعات لا يستهان بها تربوياً. فقد تغير وضع المرأة لتدخل المجال السياسي والاقتصادي والثقافي في معظم دول العالم، كما أتاحت لها فرص التعليم وفتحت أمامها معظم أبواب المهنة، مما ترتب على دخولها مجال الأعمال المختلفة آثاراً عديدة تربوية ونفسية مباشرة على أطفال ما قبل المرحلة الابتدائية، وآثاراً على الحياة الأسرية خاصة والمجتمعات عامة. ومن العوامل الاجتماعية أيضاً، الظروف الاقتصادية والانفجار السكاني فسيكان القرى والأرياف بدأوا يتوافدون على المدن الكبيرة سعياً وراء لقمة العيش والعمل مما أدى إلى انفجار سكاني كبير في المجتمعات وأدى إلى ظهور مشكلات اقتصادية وصحية وثقافية، مع عدم توفر الظروف المعيشية الجيدة مثل السكن المناسب الذي يسمح للأطفال باللعب والحركة، كما أدى الانفجار السكاني إلى ازدحام المدن الكبيرة بالبنيات الكبيرة وخلو الأحياء من أماكن الترفيه واللعب الخاصة بالأطفال. فضلاً عن أن سوء الأحوال الاقتصادية لبعض المجتمعات يعد مؤشراً هاماً لضرورة الاهتمام بمرحلة ما قبل المدرسة. وتأتي الثورة التكنولوجية وما يصاحبها من إغراءات تقدم للأطفال عن طريق القنوات الفضائية والأجهزة الإلكترونية المتنوعة التي قد تضر الطفل إذا ما أساء استخدامها كعامل آخر يوضح الأهمية التربوية للمؤسسات ما قبل المدرسة التي يفترض أن تقوم في إكساب الأطفال المهارات الفنية المتعددة، والعادات الثقافية المحببة وممارسة الألعاب التربوية المفيدة التي تنمي قدرتهم على التفكير الإبداعي.

ثانياً: العوامل التربوية وتشمل: كفاءة مرحلة ما قبل المدرسة في تحقيق النمو الشامل للطفل، فهي تقدم مناهج للأطفال مقادرة من أنها تتعامل مع الأطفال في مرحلة غضة من مراحل حياتهم، فهي مرحلة النمو الشامل السريع، ففي هذه المرحلة ينمو جسم الطفل نمواً سريعاً ويتأثر بالعوامل البيئية من تغذية ورياضة ونوم وإرهاق إلى حد كبير يفوق ما يحدث في أية مرحلة من مراحل حياته القادمة. كما تعد هذه المرحلة من مرحلة النمو العقلي السريع، ففيها تتفتح القوى العقلية للأطفال، ويتجلى لديهم دافع حب الاستطلاع بصورة واضحة، وتعتبر حواسهم النوافذ التي يطلعون منها على البيئة لكي يتعرفوا عليها ويحسنوا التعامل والتكيف معها. (جاد، 2007) ويطلق رجال التربية على هذه المرحلة مرحلة التوقد

الذهني، ويعتقدون أن هذا التوقد يبلغ مداه في سن رياض الأطفال، ورعايته تتوقف على ما نعهده للأطفال من منهاج سليم وبيئة تتسم بالثراء وتعمل على توجيه القوى العقلية للطفل.

وتتسم روضة الأطفال بالكفاءة والفاعلية فيما إذا عملت على تحقيق النمو الشامل للطفل في هذه المرحلة. وتشمل العوامل التربوية أيضاً ما يسمى بالتربية التعويضية وهي التربية التي تقدم المساعدات التربوية لأطفال البيئات الفقيرة لتعويضهم عما فقدوه من متطلبات الحياة العصرية للوصول بهم إلى المستوى العقلي المناسب من خلال توفير الظروف الملائمة لهم والتي تحقق لهم نمواً مناسباً. ورياض الأطفال تسهم بقدر كبير في تهيئة الطفل لتعلم المهارات المختلفة وبقدر كبير، وذلك من خلال الألعاب الحركية والنفسية والعقلية والاجتماعية، كما تسهم في تهيئته لتعلم القراءة والكتابة لتجنب الآثار السلبية التي يمكن أن تنتج عن نقل الطفل مباشرة من البيت إلى المدرسة دون تهيئته لذلك،

ولكي يتعلم الطفل استخدام جسمه بشكل فعال، يجب أن توفر له الفرص ليمارس مهاراته الحركية بطريقته الخاصة، ودون إكراه أو إجبار، كما يجب توفير ما يعمل على إثارة تفكيره وحفزه عليه وتوفير الأدوات والمناسبات وتزويده بالمواد كالصور والألعاب وغيرها بما يتفق مع ميوله وهواياته. (عدس، 2009) وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة حاسمة وهامة في حياة الطفل إذ أنها من أخصب مراحل العمر في بناء وتشكيل شخصية الفرد وتحديد أبعاد سلوكه، وتكامل أبعاد نموه الأساسية، وهذا يتطلب بناء برنامج متكامل شامل لرياض الأطفال يقوم عليه أخصائيين مهرة في مجال الطفولة، إضافة إلى اهتمام الأسرة وتفعيل دورها في تربية الطفل وتعليمه في مرحلة ما قبل المدرسة، وذلك عن طريق إكساب الأسرة خبرات تربوية تؤدي إلى تنشيط دورها ومشاركتها في تعليم أطفالها المهارات الأساسية للمعارف والعلوم لاسيما وأن طفل ما قبل المدرسة يتميز باتساع اهتماماته وميوله، ويتركزه المتزايد على عمله.

مشاركة الروضة والمدرسة والأسرة في تربية الطفل

تسعى المدرسة عادة لتأكيد أهمية دور الأسرة الذي يبدأ منذ ولادة الطفل وحتى بلوغه سن دخول المدرسة، ولذلك فإنها أي المدرسة تحرص على تحقيق التعاون المستمر والبناء والتكامل مع الأسرة والتواصل الدائم معها وتبادل وجهات النظر ومدها بتطورات نمو لبنائها أولاً بأول، كما أن المؤسسات القائمة على خدمة الأطفال كرياض الأطفال والمدارس

الابتدائية يجب أن تتضمن مشاركة الآباء والأمهات في أنشطتها، ذلك أن التعاون بين المدرسة والأسرة يساهم مساهمة فعالة وأساسية في الرقي بنوعيه الخدمات المقدمة للمتعلمين وأساليب تنشئتهم التي تضمن النمو الشامل المتكامل لكل منهم. ومن الجدير بالذكر أن أهم العوامل التي تساعد في عملية الانسجام والتناسق بين القيم الأسرية وبين القيم التي يتدرب عليها الطفل في المدرسة حتى ينمو النمو المطلوب ويكون ذلك انقطاعاً إذا كانت القيم التي يدرّب عليها التلميذ في المدرسة متناقضة ومتعارضة مع قيم الأسرة. (المسعد وآخرون 2004) والطفل عادة يقضي يومه بين المدرسة والأسرة وهذا يعني أن المدرسة والأسرة شريكان متلازمان في رعاية الطفل وأن ما يكتسبه الطفل في أحدهما من سلوكيات ينعكس بالطبع على الأخرى، ويساعد التعاون بين المدرسة والأسرة في التلاقح بين ثقافتى المؤسسات مما يسمح بارتقاء طموحات كل منهما إلى مستوى متطلبات العصر ويجعل خطة العمل التربوي مشتركة بينهما في ضوء اعتماد أهداف مشتركة مستمدة من فلسفة المجتمع وتطلعاته لتوجيه عمليات التربية في كلتا المؤسسات. (عريفج، 2008) أن التكاتف بين الأسرة والمدرسة والتواصل الهادف البناء يساعد كثيراً في القضاء على الهوة التي قد تكون موجودة بين تعليمات وأساليب الأسرة في التربية وبين تعليمات وأنظمة المدرسة مما يزيل التناقض والتضارب الذي يربك شخصية التلميذ ويضعه في حيرة دائمة.

بالإضافة إلى ذلك فإنه من الضروري أن تتعاون المدرسة والروضة مع أهالي المتعلمين على توضيح الدور الهام لكل منهم في تشجيع اللعب الفردي والجماعي وتوجيهه، والرد على أسئلة الأطفال، والإنفاق على معايير وشروط اختيار الألعاب المناسبة للأطفال في البيت والمدرسة أو الروضة، وذلك لتجنب التضارب ولتحقيق الانسجام في سير خطط عملية التعلم، والاتفاق التام على أن اللعب يهدف إلى مساعدة الطفل على التعلم الذاتي، وعلى المؤسسة التعليمية الإنفاق مع الأهالي على أن اللعب هو أفضل السبل للتعرف على الطفل، لاسيما فيما يتعلق بالبناء السيكولوجي لشخصيته وبيئته الثقافية والاجتماعية فمن خلال مراقبة الطفل أثناء اللعب، يمكن اكتشاف حالات الإعاقة الحسية والحركية والعقلية المؤثرة في نموه، بالإضافة إلى تشخيص مدى نموه العقلي. (الحيلة، 2010) ولذلك يجب على المعلمين والأهالي تشجيع أنشطة اللعب بشكل غير مباشر، ومساعدة أطفالهم في تطوير مهارات اللعب وتعزيزها لدى الأطفال من كلا الجنسين، وفي كل المراحل العمرية والخلفيات الاجتماعية، وتوفير البيئة المناسبة لهم للعب.

ومن الجدير بالذكر أن تعاون الأسرة مع المدرسة وتعاون المدرسة مع الأسرة يفيد كثيراً في مسألة متابعة نمو التلميذ وتطوره والحفاظ على مسار تربيته في خط متواز لتحقيق الأهداف المتفق عليها من قبل الجانبين، وبالتالي فالتكامل بين الأسرة والمدرسة يعتبر معياراً للعمل التربوي الناجح الذي يهدف إلى تحقيق الأهداف التربوية ومواجهة التغيرات المتلاحقة والمتسارعة التي يواجهها العصر، وهذا كله يساعد في التقليل من الهدر التربوي والذي من أهم مسبباته التسرب من المدرسة والرسوب والإعادة وتدني المستوى التحصيلي وتكلفة التلميذ إضافة إلى اقتصاديات الحجم.

التعلم والتعليم من خلال اللعب

يتميز أطفال الروضة بكثرة الحركة والنشاط وسرعة الملل مما يستوجب التنوع في طرق وأساليب إكسابهم للمفاهيم والخبرات كالمناقشة، واللعب بأنواعه المختلفة، والأغاني والأناشيد والموسيقى وسرد القصص المناسبة، وتوفير الخامات والنماذج والمحسوسات المختلفة، مع توفير البيئة المناسبة للأطفال لممارسة نشاطاتهم المختلفة (جاد، 2007) ويجب أن يساعد منهج رياض الأطفال على تنمية اتجاهات الأطفال منذ اليوم الأول لالتحاقهم بالروضة وذلك عن طريق توفير الألعاب المناسبة والخامات المختلفة التي تساعد على ممارسة شتى نشاطات اللعب، وأن يساعد الأطفال على فهم ذواتهم، ويتعلم الطفل من خلال اللعب وبالتدريج الكثير من الحقائق المجردة، وإن كان لا يستطيع صياغة هذه الحقائق في كلمات، كما يعرف بواسطة اللعب أيضاً الكثير من الظواهر في عالمه المحيط به، والطفل يريد أن يدخل الحياة من أوسع أبوابها وهذا لا يمكن أن يتحقق إلا عن طريق اللعب الذي يقوده إلى الاكتشاف. (عدس، 2009) والتنوع في الأنشطة التعليمية والألعاب على الرغم من أنه يضفي جواً من الحيوية والحماس على المواقف التعليمية، فإنه إلى جانب ذلك يتيح لفرصة للأطفال والمعلمة لاختيار ما يناسب نمط التعلم لدى كل طفل، والأنشطة الناجحة هي التي تتيح للطفل فرص الاختيار من العديد من البدائل المتاحة، لأن تعدد مستويات الأنشطة يوفر للمتعلم فرصة البدء من نقطة تتفق مع قدراته العقلية واستعداداته وإهتماماته. (الناشف، 2004) ويمكن لمعلمة الأطفال إتباع أساليب مختلفة لحفز الأطفال على الإنتاج المثمر من خلال الألعاب، ولعل أبرز هذه الأساليب ما يلي: (wasseman, 1990)

- 1- البحث عن ألعاب تعليمية تأخذ شكل النهايات المفتوحة، والتي لا تلمح للتلاميذ الإجابات.
 - 2- تقديم ألعاب تولد الأفكار بدلاً من الألعاب التي تبحث عن معلومات محددة.
 - 3- تقديم ألعاب تدفع التلاميذ إلى التفكير واللجوء إلى أقصى أنواع التفكير.
 - 4- تقديم بعض الألعاب غير المنظمة (الحرّة) لأنها تعلم الأطفال الكثير من المهارات وتساعد على الاكتشاف.
 - 5- مهام نشاطات اللعب يجب أن تركز على الأفكار الكبيرة وهذه من المبادئ الأساسية للمنهج بدلاً من التفاصيل التافهة.
 - 6- كل مهمة تقدم عن طريق اللعب تزود الأطفال بفرص للنمو من الناحية العقلية والإدراكية، فعندما يقوم الأطفال بألعاب استكشافية، تنمو قدراتهم لفهم بشكل أكبر والإدراك.
 - 7- الأطفال اللاعبون، فهم يندمجون بنشاط في عملية التعلم، يضحكون ويمرحون ويتبادلون الأفكار ويكتشفون، فهم هنا يتعلمون ذاتياً ولا يعتمدون على المعلم ليصغون إلى أفكاره وتفكيره.
 - 8- حين يعمل الأطفال مع بعضهم البعض ويتعلمون عن طريق اللعب في مجموعات، فإن ذلك يعزز لديهم عملية التعلم والاستكشاف من خلال التعاون والتفاعل مع أقرانهم، فطريقة اللعب الجماعي من أجل التعلم أفضل من اللجوء إلى اللعب الفردي.
- وتقع على المعلمة مسؤولية إتاحة الفرصة للأطفال للعب لتحقيق الأهداف المرجوة من ورائه وليس مجرد اللعب، ولقد أعطى برونر Bruner في نظريته وزناً أكبر لمسؤولية المعلمة إذ أنها المسؤولة الأولى عن نواتج التعلم ومخرجاته وهذه المسؤولية أكبر من مسؤولية الطفل، كما أنه يرى أن النضج والبيئة لهما تأثيرات جوهرية على النمو العقلي المعرفي للطفل. ويعد برونر Bruner من أكثر الدعاة في علم النفس المعاصر للتعلم بالاكتشاف Discovery-Learning ويرى أنه مطلب هام في هذا العصر، فهو يحل محل التعلم بالحفظ والاستذكار، وهناك أربعة ملامح أساسية تحدد نظرية التعلم عند برونر هي (حظية، 2009)

- 1- الدوافع: أي تحديد مبادئ تشجيع الطفل على أن يكون راغباً للتعلم وقادراً عليه حين يوجد في موقف تعليمي.
 - 2- تنظيم بنية المحتوى: ويعني التأكد على الحاجة لتصور التعليم والمعلومات بطريقة تمكن الطفل من فهمها واستخدامها وان يأخذ في حسابه البنية الداخلية لمجال معرفي معين.
 - 3- تتابع الخبرات التعليمية: أي أن يسير التعليم من المحسوس إلى المجرد.
 - 4- طبيعة المكافآت والعقوبات وتوزيعها: التأكيد على ذلك النوع من المعلومات التي يشتملها الطفل من التعزيز وليس من اختزال الدافع أو من القيمة الدافعية للتعزيز.
- ولتأكيد دور المعلمة في توجيه وملاحظة لعب الأطفال فإنه تقع عليها العديد من المسؤوليات التي نوردتها فيما يلي: (الناشف، 2004) و(بدر، 2009)
- 1- ملاحظة الأطفال أثناء اللعب للتعرف على طريقتهم في اللعب وعلى نوعية الألعاب التي يلعبونها، ومستوى غوهم، وذلك من أجل التخطيط الجيد لأنشطة لعب إضافية مستقبلاً.
 - 2- حرية التعبير: وتعني إتاحة الفرصة لكل طفل للتعبير عن ذاته، ورغباته، وميوله، وأحاسيسه، والتنفيس عما يجول بخاطرهم بكل حرية ومن خلال التعبير اللفظي وغير اللفظي وإبراز أهمية اللعب والتجوال.
 - 3- التعلم الذاتي: على المعلمة أن تترك الطفل ليتعلم من خلال اللعب برغبته ويمارس الألعاب التي يرغب فيها بحرية، لأن ذلك يقوده إلى التفكير والإبداع، فعن طريق النشاط الذاتي ينمو الطفل ويتعلم ويدرك العلاقات بين الأشياء. ولقد أكدت منتسوري ضرورة احترام النزعة الاستقلالية للطفل فصممت له وسائل وألعاب حسية لي تعلم بها نفسه بنفسه.
 - 4- إثراء لعب الأطفال من خلال إعداد البيئة وتزويد وسائل لعب إضافية ومناقشة الأطفال فيما يلعبون وتوجيه أسئلة مفتوحة تساعد على الاستمرار في اللعب والتركيز فيه والاستفادة منه واستغلال وقت اللعب في ملاحظة الأطفال وتسهيل اللعب والمشاركة فيه.

- 5- إتاحة الفرصة للأطفال لاكتساب مفاهيم واكتساب أفكار جديدة من تلقاء أنفسهم وتشجيع الاعتماد على النفس وذلك بتبني المبالغة في الشرح والتفسير وعرض طريقة اللعب للأطفال.
- 6- تشجيع اللعب الذي يختاره الطفل ويقوم به بمبادأة منه كما ينبغي عدم إيقاف اللعب الذي يختاره الأطفال لإشراكهم في لعب من نوع آخر، ذلك أن تعليم المفاهيم المختلفة يمكن أن يتم من خلال اللعب الذي يجد الأطفال أنفسهم عفواً فيه دون تخطيط مسبق.
- 7- على المعلمة إشعار الأطفال بأنها مهتمة بما يعملون وذلك لممارسة لعب مماثل بالقرب منهم وإشراكهم في مناقشات حول لعبهم وتوضيح بعض الأفكار وتقديم مواد وإمكانات جديدة، كل ذلك محاولة للسيطرة على لعبهم ونشاطهم.
- 8- توفير بيئة فيزيقية وعاطفية مناسبة للعب وتشمل البيئة الطبيعية المواتية للعب في المكان المناسب وتوفير الألعاب واللعب والتجهيزات والمواد، ومن المهم ألا يعرض المربي العديد من مواد اللعب مرة واحدة حتى لا يسبب الحيرة والارتباك للأطفال الصغار أما بالنسبة للبيئة العاطفية أو الوجدانية فإنها تشمل تقبل لعب الأطفال دون تدخل مباشرة أو تحديد لطريقة اللعب أو إرباك الأطفال بالحديث طول الوقت.
- 9- التخطيط للعب الأطفال: من مسؤوليات المعلمة التخطيط للعب الأطفال وعدم ترك ذلك للصدفة، بل عليها تخطيط الأهداف والأنشطة التي على أساسها يتحدد بماذا وكيف ومتى يلعب الأطفال، وتحديد الوسيلة التي على أساسها يتم تنظيم البيئة، والمواد والألعاب التي تقدم للأطفال لتحقيق الأهداف المرجوة، وتحديد المدة الزمنية للعب، وتحديد المكان الذي يستوعب جميع الأطفال للاشتراك في اللعب مما يساعد في تفاعلهم مع بعضهم.
- 10- توفير السلامة والأمان: على المعلمة التأكد من أن الألعاب المتاحة للأطفال تتوفر فيها شروط الأمان والسلامة، وذلك بواسطة تفحصها لكل لعبة والتأكد من أنها لا تشكل خطورة على الأطفال كأن تكون صدئة أو ذات زوايا حادة، أو مكسورة أو ملوثة.

11- غرس مبدأ الحب والتعاون لدى الأطفال: يحتل الجانب الوجداني أهمية كبيرة في تربية الأطفال، ويرى (Bandura, 1998) أن السلوك الإنساني لا ينتج عن القوى الداخلية في الإنسان منفصلة، ولا عن المؤثرات البيئية لوحدها، لكنه ينتج عن التفاعل بين العمليات الداخلية والمؤثرات الداخلية، وهذه العمليات تعتمد على خبرات الفرد السابقة.

والجانب الوجداني يرتبط بشكل وثيق بمعرفة أحاسيس الآخرين والتعاطف معهم، وبالمهارات الاجتماعية السليمة. ولقد اهتم بسنالتوزي بالجانب الوجداني وأولاه أهمية كبيرة في تربية الأطفال، وأكد أن الطفل يحتاج كثيراً إلى الشعور بأن من يجب من حوله ممن يولونه الرعاية والاهتمام، كما أنه يجب ذاته ويشعر بقبول من حوله، فالحب والمودة والتعاطف مع الآخرين هو مفتاح التربية ويجب غرسها في الطفل من خلال لعبه وتعامله مع الآخرين.

12- غرس الفضيلة والتربية الخلقية: إن الغرض الأخلاقي كما أكدته العديد من رجال التربية هو غرس الفضيلة في نفوس الأطفال وتعويدهم على السلوك الأخلاقي والالتزام بالقيم السامية، واعتبر فرويل الموسيقي والفن من أهم دعائم التربية الأخلاقية. وتتمكن المعلمة من غرس الفضيلة والقيم من خلال ملاحظتها للأطفال أثناء ممارستهم لنشاط اللعب، فالقيم تمنح الفرد التوجيه الداخلي النابع من صلب الذات، ويمكنه من ضبط نفسه، وتزوده بالوعي المناسب للتمييز بين الخطأ والصواب والمقبول والمرفوض والحق والباطل، والخير والشر، فهي دافع الإنسان إلى الخير كما أنها تشكل إطاراً عاماً للجماعة ومعايير تصرفاتها، بالإضافة إلى أنها تشكل غطاءً من أنماط الرقابة الداخلية للأفراد. (هندي وآخرون، 2008)

وتلعب القيم دوراً كبيراً في ثقافة الطفل وهي القواعد والأسس التي يستطيع الناس من خلالها وبواسطتها أن يستمدوا آمالهم ويوجهوا تصرفاتهم كما أنها مجموعة من القوانين والتشريعات التي تصدرها جماعة ما، وتتخذها معايير للحكم على أفعال الأفراد وتصرفاتهم والقيم لها قوة خارقة من التأثير على أفراد الجماعة مما يحتم عليها الالتزام بها وعدم الخروج عن قواعدها أو الانحراف عن اتجاهاتها.

ولأهمية القيم في تنظيم حياة البشر وتأمين العيش السعيد الآمن لهم فقد جاءت أفكار الفلاسفة القدماء وفي مختلف العصور والأزمان لتنادي أول ما تنادي بضرورة الالتزام بالقيم

الإنسانية والتي تمثل لديهم بالفضيلة والتهديب الخلقي والبحث عن المعرفة المفيدة والتعاون والولاء واحترام العلم وأهله.

واللعب لا ينفصل عن تعلم القراءة عند أطفال ما قبل المدرسة وعند الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، وعند جميع الأطفال. ولأهمية اللعب في التربية فإن دولة الإمارات المتحدة طبقت نظرية اللعب للأطفال من أجل التعلم من الصف الأول في رياض الأطفال وحتى الصف الثالث الابتدائي، وسلكت سلوكاً تربوياً بعدم إجراء اختبارات آخر العام للصفوف الدنيا من المرحلة الابتدائية (من الأول إلى الثالث) وأطلقت عليها (الابتدائية التأسيسية الدنيا) وللعب والأنشطة في هذه المدارس النصيب الأول، وزيدت في جداولهم دروس الأنشطة والرياضة والموسيقى عن دروس الحساب والقراءة فاللعب يحدد ذاته عملية تعلم مستمرة وتطوير للملكات والإمكانات والمواهب ومن أكثر الأمور أهمية مشاركة الأهل في ألعاب أطفالهم، لأن ذلك يؤثر على التطور السريع في نمو الأطفال جسدياً وعقلياً. (عبد الكافي، 2003) وعلى الأسرة أن توفر الجو المناسب لتنمية الإبداع وذلك من خلال مشاركتها للأطفال في ألعابهم وقضاياهم والاستماع إليهم والتحدث معهم. كما أن مشاركة المعلمة للأطفال في لعبهم أحياناً يبعث في نفوسهم البهجة والطمأنينة، كما أنها يمكنها أن تأخذ موقف المراقب، فإذا لم يكن الطفل يلعب أو إذا كان يلعب بطريقة غريبة فإنها تستطيع أن تتدخل متحركة لتستخدم أقل التصرفات متحكماً وبالقدر الذي يسمح فقط بتسهيل أنشطة اللعب. (عبد الباقي، 1990) فإذا رأت المعلمة أن الطفل غير قادر وغير كفؤ وأنه سيواجه صعوبة كبيرة في عمل ما، فقد تبدأ بالتدخل التوجيهي عن طريق النماذج أو بالمساعدة المادية ثم تقلل تدريجاً من تحكمها، وعليها تقدير مدى التحكم المطلوب الذي يمثل أقصى مساعدة للطفل في محاولاته.

الأطفال ونشاطات اللعب البدنية والعقلية والاجتماعية.

إن معظم الأطفال ما قبل المدرسة يتمتعون بطاقة كبيرة ويحتاجون إلى نشاطات لعب بدنية كثيرة في كل يوم، فهم بحاجة لأن يمتحوا الحرية الكافية للركض والضحك والمرح، والتسلق، وممارسة الألعاب الفنية... الخ والأطفال يقومون عادة بتقليد بعض السلوكيات من خلال ممارستها للعب، تلك السلوكيات التي يلاحظونها في حياتهم اليومية، أو التي يمتلكون الخبرة حولها، كما أنهم يتكرونها العناوين لألعابهم، ويقومون بتجربة مواقف وأمر كثيرة من

خلال مجموعة من الأشياء فهم يجرّبون دور القائد والتابعين، والأم، والأب، والمعلمة، والطفل، والحيوانات وما إلى ذلك. والأطفال يتعلمون الكثير من خلال ممارستهم للألعاب بأنواعها، ولذلك فإنه يتوجب على المعلمة أو على الأهل معرفة طبيعة طفل ما قبل المرحلة الابتدائية وأي الألعاب تحتّذبه، وكيف تنمو عضلاته، وغير ذلك من مظاهر النمو والنشاط وذلك لأجل مساعدته وتقديم الدعم اللازم له، وإتاحة الفرصة له لأن ينمو ويتعلم ويبدع. ونورد فيما يلي سمات الأطفال في سن الثالثة والرابعة والخامسة، وطبيعتهم، وكيفية تقديم المساعدة اللازمة والتغذية الراجعة لإشباع حاجاتهم ومقابلة مطالبهم، وتنمية تفكيرهم وتنمية شخصياتهم من جميع الجوانب. (Kostelnik and others, 1993:89)

سمات الأطفال في سن الثالثة

طبيعة الأطفال	المساعدة التي يمكن أن تقدمها المعلمة أو الأهل
1- الأطفال يحبون أن يستخدموا عضلاتهم الكبيرة، ويصبحون أكثر قوة وأصلب عوداً، ويتمكنون من السيطرة على حركاتهم وموازنتها. وهم يتمكنون من استخدام أقدامهم بالتعاقب عندما يحاولون صعود السلم.	- من الضروري توفير مساحة كافية لهؤلاء الأطفال لكي يركضوا ويلعبوا، كما يجب توفير بعض الألعاب التي تساعد في تدريب عضلاتهم مثل الكرات، وأدوات التسلق والدراجات الهوائية الصغيرة، مع القيام ببعض التدريبات أمامهم كتنغذية راجعة.
2- الأطفال في هذا السن يفضلون استخدام أقلام الألوان الرصاص السميكة، وفرش التلوين ويمكنهم تدريجياً السيطرة على (خريشتهم) على الورق، كما يمكنهم من بناء عمارة قصيرة من المكعبات، وتبدأ في هذه السن عضلاتهم الصغيرة بالنمو التدريجي.	- يجب توفير المواد التي تساعد في تقوية عضلاتهم الصغيرة كاللوحات الوبرية، والمكعبات والألوان، والأقلام السميكة والأوراق.
3- يصرف الأطفال عادة الكثير	- يجب تشجيع هؤلاء الأطفال على ممارسة النشاطات المستقلة، مع توفير المواد المساعدة ودعم تجاربهم في التعلم.
	- من الضروري توفير المواد التي تساعد على الإكشاف مثل الرمل، والماء، وقطع ألعاب التركيب البسيطة أي (puzzles) والأشياء التي يمكن فكها وإعادة تركيبها.
	- يجب توفير الخبرات الموسيقية لهؤلاء الأطفال، كشجيعهم على الغناء والإنشاد، وتقديم قطع

موسيقية لهم من ثقافات مختلفة، ومن الممكن أن يقوموا ببعض الحركات التمثيلية أو الإيقاعية على أصوات الموسيقى.

- تقدم للأطفال مجموعة من نشاطات اللعب ا لفردية والمواد التي تمكنهم من اللعب بجانب أطفال آخرين، كذلك تقدم للأطفال بعض الأشياء التي تتطلب تعاوناً مع الآخرين، ويجب تشجيعهم على التفاعل مع أقرانهم أثناء ممارسة نشاط اللعب.

من الوقت للإنتهاك بالمهام أو النشاطات التي يختارونها لأنفسهم، كاللعب بالرمل، وبالبناء والهدم، والتلوين واللعب الدرامي، وركب الدراجة الهوائية الصغيرة لوقت طويل، فهم يحبون اختبار مهاراتهم، ويكررون بعض النشاطات لعدة مرات.

4- الأطفال في هذه السن يتميزون بالفضول وحب الاستطلاع ويريدون أن يجربوا كل شيء، ودائماً يأخذون الأمور بشكل مرح.

5- يحبون الأطفال في هذا السن إعادة الكلمات، والأغاني، ونبرات الأصوات والنغمات، ويستمتعون بالموسيقى.

6- يفضل الأطفال في هذا السن اللعب لوحدهم أو جنباً إلى جنب مع طفل آخر، أو مع طفلين

سمات الأطفال في سن الرابعة

المساعدة التي يمكن أن تقدمها المعلمة أو الأهل	طبيعة الأطفال
<p>- توفر الكثير من الفرص للأطفال لتمارين مهاراتهم العضلية، إزالة العوائق التي تحول دون قيامهم بتمرين مهارتهم العضلية، القيام ببعض التمرينات البدنية الجديدة أمامه، وتشجيعه على التسلق والقفز واستخدام عضلاته الكبيرة.</p> <p>- الاستمرار بتوفير المواد الفنية لهم، وتشجيعهم على القص واللصق والرسم والتلوين، توفير المواد التي تساعد أكثر على تناسق العمل اليدوي مع البصر، وإعطائهم بعض المواد التي تكون أكثر صعوبة في ألعاب الأصابع، مصل بطاقات الخياطة ونظم الخرز بالخيوط.</p> <p>- المشاريع المخطط لها تساعد الأطفال على التفكير ولذلك يجب تشجيع الأطفال على عمل أشياء ذات معنى، ومن الممكن تخصيص مكان صغير توضع أمامه لوحة يكتب عليها اسم الطفل ليضع منتجاته في ذلك المكان لمدة يوم أو يومين أو ربما أكثر وهذا يشجع الطفل على إنتاج أشياء ذات معنى.</p> <p>- يجب توفير كل الأشياء الممكنة التي تساعد الأطفال على الاكتشاف، كإعطائهم بعض الأجهزة غير الصالحة للاستعمال مثل محمصة الخبز أو آلة الكوي، أو جهاز راديو عاطل أو ساعة حائط بعد إزالة الأجزاء الخطرة منها مثل الأسلاك الكهربائية وغيرها مما يشكل خطراً على الأطفال.</p>	<p>1- الطفل يحاول تمرين عضلاته الكبيرة باستخدام بعض المهارات مثل القفز، وتخطي الحواجز، والمشي على قدم واحدة، وركوب الدراجة الهوائية، والتقاط الكرة التي يرمي بها زميلة.</p> <p>2- العضلات الصغيرة تبدأ بالتناسق فيما بينها، فالأطفال يتمكنون من استخدام المقص والصمغ، ونظم الخرز الصغيرة في خيط، واستخدام فرش التلوين، القص واللصق يكون لديهم المفضل، ويمكنهم إنتاج بعض الأعمال الإبداعية.</p> <p>3- تزداد قدرة الأطفال يوماً بعد يوم على حمل المواد الثقيلة والقيام بالجهاز مواضيع دراسية فهم يستمتعون بالكتابة لغرض حقيقي مثل كتابة رسائل قصيرة للأصدقاء، كما أنهم يستمتعون بالأعمال الفنية ذات المعنى، ويودون الاحتفاظ بها.</p> <p>4- تزداد قدرة الأطفال في معرفة كيفية مطابقة الأشياء مع بعضها، فهم يتسمون بالفضول وحب الاستطلاع لاستخدام طرق مختلفة في صنع الأشياء، ولاستخدام مواد مختلفة لإنتاج أكثر من شيئين باستخدام مادة</p>

<p>- يجب منح الأطفال الفرص لإعادة إبداعاتهم في تكوين وتأليف القصص، ومن الممكن تزويدهم بالدمى، واللوحات الوبرية، والقصص القصيرة المصورة، وسرد القصص لهم، بالإضافة إلى تشجيعهم على لعب تمثيل الأدوار وتقمص الشخصيات.</p> <p>- من الضروري توفير مجموعة الألعاب التي تشمل على أغاني، وعلى بعض الأناشيد والأغنيات ذات السجع، لأن ذلك ينمي لديهم تذوق الموسيقى، مع توفير بعض القصص الغنائية التي تصحبها إيقاعات موسيقية غريبة عن مجتمعاتهم على الثقافات الأخرى.</p> <p>- يجب الاستمرار في تشجيع الأطفال السيطرة على سلوكياتهم وتدريبهم على التصرفات الحسنة.</p>	<p>واحدة.</p> <p>5- الأطفال يستمتعون بتأليف القصص الخاصة بهم، والتي هي في الحقيقة خليط بين اعتقادهم وخيالهم وبين الحقيقة، لكنهم لا يستوعبون تفاصيل القصص الطويلة، بل يتذكرون أهم النقاط منها.</p> <p>6- يستمتع الأطفال بالألعاب الغنائية، وأحياناً يصنعون أغانيهم بأنفسهم، فهم بإمكانهم بالتدريج أداء الأغاني والأناشيد مع الألمان.</p> <p>7- تزداد قدرة الأطفال على احترام ملكيات الغير، واحترام الدور، والانتظار لفترة قصيرة حيث أن سلوكياتهم تبدأ بالتحول إلى تلك التي يرضى بها المجتمع ويقدرها.</p>
---	---

سمات الأطفال في سن الخامسة

المساعدة التي يمكن أن تقدمها المعلمة أو الأهل	طبيعة الطفل
<p>من الممكن إتاحة الفرصة للأطفال للعب الكرة باستخدام كرات بأحجام مختلفة، ويحتاجون في هذه المرحلة إلى إشراف عن قرب من قبل الكبار، خاصة عندما تكون هناك المحاولات والخديعة من قبل البعض لغرض التحدي.</p> <p>- النشاطات الغنية شائعة لدى هؤلاء الأطفال، يجب توفير مواد الرسم والكتابة للأطفال مع الحذر من توجيه الملاحظات القاسية حول</p>	<p>1- يتمكن الأطفال من القفز من نقطة إلى أخرى، ومن المشي إلى الخلف بسرعة والقفز من على بضع درجات، ومن الوقوف على قدم واحدة، وتشكل لديهم مهارات رمي الكرة وتلقفها، ويسعدون بعرض مهاراتهم العضلية.</p> <p>2- يكون هناك تناسق بين عضلات</p>

- أعمالهم.
- يجب توفير المقصات الخاصة للأطفال الذين يستخدمون أياديهم اليمنى، وكذلك المقصات الخاصة هؤلاء الذين يستخدمون أياديهم اليسرى
- يجب إشراك الأطفال في مشاريع العصف الذهني والنشاطات التي تستوجب العصف الذهني. ويجب السماح لهم بزيارة الأعمال المبكرة وتقديم ذواتهم حول الأشياء التي ألحزت بالفعل أو التي لم تنجز تماماً. ومن الضروري إشراك الأطفال في حل مشاكل معينة، أو الخوض في تجربة جديدة. ومن الممكن سرد جزء من قصة لهم وسؤالهم ماذا يتوقع كل منهم أن تكون النهاية.
- من الممكن توفير العديد من الأشكال الهندسية ذات الألوان المختلفة، وكذلك الصلصال يتمكن الأطفال من إجراء التجارب العديدة، وتشكيل الأجسام الهندسية المختلفة، مع ضرورة تشجيعهم على عمل أشكال هندسية مختلفة الأشكال والألوان والأحجام.
- يجب تشجيع الأطفال على تسجيل القصص على جهاز تسجيل وتمثيلها بطرق مختلفة، ويمكن للكبار كتابة القصص التي يرويها الأطفال، ويطلب منهم تمثيلها أو رسم أحداثها.
- من الممكن تشجيع الأطفال على تمثيل بعض الأدوار التي تعتمد على اللغة المضحكة والتي يستمتع الأطفال من ورائها، ومع توفير العديد
- اليدين والإبصار، والأطفال في هذا السن يعشقون النشاطات التي تعتمد على القص واللصق، كما أنهم يحبون الكتابة ويحتكرون مواد الكتابة لأنفسهم.
- 3- في هذا السن يتضح فيما إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى أو اليسرى.
- 4- الأطفال في هذا السن غالباً ما ينهمكون بالنشاطات ذات النتيجة فهم يضعون في أذهانهم نهاية لإنتاجهم، فهم يملكون القدرة للتخطيط ذهنياً.
- 5- الأطفال يفهمون تماماً الألوان الأساسية، ويعرفون الأشكال الهندسية، ويتمكنون من التعلم حول أجزاء مختلفة من الشكل وكيف يمكن مطابقتها مع بعضها.
- 6- مع التمرين والتكرار يتمكن الأطفال من إعادة سرد القصص والأطفال بهذه السن يعشقون إعادة سرد القصص بطريقتهم الخاصة كما أنهم يستمتعون بالأغاني والأناشيد والأشعار، ويحاولون تمثيل القصص التي يسمعونها.
- 7- الأطفال يحبون اللعب بالكلمات

<p>من الكتب أو الأشرطة التي تحكي قصصاً أو أشعاراً مضحكة أو أغاني تضحك الأطفال وتبعث البهجة في نفوسهم.</p>	<p>ويحفظون بالتدريج الكثير من المفردات، ويحبون ترويض بعض الأغاني المضحكة أو السخيفة.</p>
<p>- يجب منح الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجماعية التعاونية أو المشاهد الإبداعية ليمثلوها، ويجب التخطيط لمنح الأطفال عدة فرص للعمل في مجموعات صغيرة.</p>	<p>8- الأطفال في هذا السن يحبون التعاوني، وعادة يفضلون واحداً أو اثنين من أصدقائهم ليلعب معهم في كل مرة، كما أنهم يعشقون التمثيل ويفضلون أن يشاهدهم الكبار وهم يمثلون كما أنهم يحبون المزاح لجب الانتباه، ولكن أحياناً يغلبهم الخجل.</p>

بعد أن عرفنا طبيعة الأطفال في الطفولة المبكرة وكيفية مساعدتهم لتنمية مهاراتهم والأخذ بأيديهم، علينا ألا نغفل معرفة الطفل بالتمييز بين العمل واللعب، فلو وضعنا أنفسنا كراشدين للعب دور طفل في رياض الأطفال أو حتى طفل المرحلة الابتدائية في صفوفها الدنيا الذي تمكن من تمييز الفرق بين العمل واللعب نجد أنه يعي بأن المعلم يعطيه التوجيهات للأنشطة التي توصف بأنها أنشطة مرحلة في الرياضيات على سبيل المثال، والتي تساعد الطفل على معرفة بعض الحقائق الجديدة والتي ستضاف إلى معلوماته، فقد يسأل المعلم عن نوعية الأسئلة التي يريد الطفل أن يطرحها، وعن رأيه بمعلميه أو بمدرسته أو عن شعوره، ولكن الاستمرار في اللعب والعمل يعكس الأفكار التي يعبر عنها الأطفال حول التمييز بين اللعب والعمل، وحول النشاطات التي لا يستطيع الأطفال وصفها بشكل واضح (Driscoll and Nagel, 2008) ومن المتع والمثير أن نلاحظ بأن هناك اختلاف بين مفهوم اللعب والعمل لدى المعلمين ولدى الأطفال، فعندما يعتقد المعلم بأن الأطفال مارسوا كثير من أنشطة اللعب يكون مفهوم المعلم أن لهم قد مارسوا الكثير من أنشطة اللعب ويكون مفهوم الأطفال على عكس ذلك ومن الملاحظ أنه أثناء أنشطة لعب الأطفال يظل المعلم بعيداً عن الأطفال ولا ينضم إليهم في لعبهم، بل يستغل الوقت لإنهاء بعض أعمالهم الكتابية أو لتحضير دروسه أو تجهيز الوسائل التعليمية، بينما نجد المعلم أثناء أنشطة العمل يقوم بتوجيه الأطفال وإرشادهم وسلوك المعلم هذا يعطي للأطفال دلائل واضحة عن أي الأنشطة كانت

لعباً وإيها كان عملاً. وتجدر الإشارة هنا إلى أنه من الضروري أن يكون المعلم متعاوناً في اللعب مع الأطفال وأثناء وقت لعبهم وعملهم على حد سواء. ويرى كل من بياجييه وفيجوتسكي أنه من الواجب على المعلم أن يخطط وينظم ويشجع ألعاب الأطفال سواء كانت مجرد اللعب أو للعمل ولقد وضع (Wing,1995) جدولاً يوضح إدراك الأطفال لعملية استمرار اللعب والعمل نوره فيما يلي: (Wing,1995:240)

الشكل رقم - 11 -

أدراك الأطفال لعملية اللعب والعمل

اللعب	طبيعة النشاط	العمل
<ul style="list-style-type: none"> - الحرية في استكشاف المواد - الانضمام إلى التطبيقات والموضوعات العامة - عدم طلب الهدوء - تأصيل العملية - عدم طلب إنهاء العمل. 	<ul style="list-style-type: none"> - نشاطات قام بتعميمها المعلم لكنها تسمح بالاستكشاف أو الابتكار. - نشاطات تم اختيارها بشكل ذاتي وتتطلب التركيز والانتباه للتفاصيل. - ألعاب بقواعد ومحتوى أكاديمي. 	<ul style="list-style-type: none"> يتم بتوجيه من المعلم وتعميم النشاطات. تأصيل الإنتاج عادة ما يشمل قلم رصاص وورقة وأحياناً يتطلب الهدوء. المشاريع في مرحلة الروضة يجب أن تنجز تماماً.
<ul style="list-style-type: none"> تركيز انتباه الأطفال عادة ما تكون النشاطات طبيعية. قليل من التركيز العقلي أو الإدراكي للأنشطة وتقديم الأدلة للطفل لأن يتفاعل بحرية مع الرفاق - اللعب دائماً متعة 	<ul style="list-style-type: none"> اشترك الطفل: تركيز المعلم دائماً يكون رئيسياً ولكن هناك العديد من الخيارات المتاحة للطفل. - يستطيع الطفل عادة التفاعل مع الرفاق. - عادة ما يكون مبهم. عادة ما يكون هناك تقييم جزئي للمعلم. توقعات المعلم والتركيز على مهاراته 	<ul style="list-style-type: none"> تركيز عقلي ونشاط إدراكي دلائل للطفل يستطيع أحياناً أن يتفاعل مع الرفاق. عادة ما يكون هناك نشاط فيزيائي بين الأطفال.
توقعات قليلة للمعلم نادراً ما تقيم من قبل المعلم		يتم تقييم النتائج بواسطة المعلم

بالإضافة إلى مفهوم اللعب والعمل لدى أطفال الروضة والمرحلة الابتدائية، فإن هناك بعض التغييرات التي تطرأ على ألعاب الأطفال الفيزيائية واستخدامهم للعنف أحياناً وممارستهم للألعاب القاسية، فلوقضينا بعض الوقت في ساحة اللعب مع أطفال المستوى الأول والثاني في الروضة فسوف نلاحظ هذه التغييرات في أداءاتهم وقوتهم في اللعب، فهناك زيادة ملحوظة في ألعاب الدحرجة على الأرض والألعاب ذات الطابع القاسي نوعاً، ففي دراسة أجريت على الأطفال في سن ما قبل المرحلة الابتدائية وعلى سلوكهم في اللعب وجد أن ألعاب البعثة تصل إلى 5٪ من الألعاب الحرة.

ويعتقد (pellegrini and Boyol,1993) أن اللعب لدى الطفل في الروضة لا يقيم وفي كثير من المدارس الابتدائية تمنح فرصاً قليلة للأطفال للانضمام إلى ألعاب ذات طابع ذاتي، وعندما تتاح الفرص يكون الأطفال عادة في ساحة المدرسة، فهناك نسبة صغيرة من ألعابهم تشتمل على نشاطات فعالة. ويعتقد أن النجاح الأكاديمي في المدرسة يرتبط بـإنتاجية اللعب أثناء فترات الاستراحة، مع ضرورة وجود المراقبة والإشراف على الأطفال.

أساليب التعليم عن طريق اللعب

بما أن اللعب نشاط تربوي يساعد الأطفال في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتعبير اللفظي وتنمية العضلات، وتنمية الاتجاهات والقيم، والوجدان والقدرات والمعارف التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، فإنه لا بد وأن يقوم التعليم عن طريق اللعب على التخطيط والتنظيم والتوجيه، ولقد أثبتت التجارب والدراسات حول استخدام نشاط اللعب في التعليم القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعارف ومهارات التواصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه. واللعب بالنسبة للمعلم يشكل له أحسن وسيلة للتعرف على فردية كل طفل من حيث تكوينه النفسي والعقلي والثقافي والاجتماعي. (اللبايدى وحلايله، 1998) ومن خلال مداخلة المعلم للأطفال أثناء اللعب يتمكن المعلم من اكتشاف مظاهر الاضطراب لدى الأطفال، ومدى تطور نموهم من الناحية الوجدانية والاجتماعية والعقلية والحركية، كما يتمكن من تحديد مرحلة النمو التي وصل إليها كل طفل مما يمكنه من إتباع أفضل الطرق لتنظيم تعليمهم وتوجيه نموهم. وعلى المعلم الذي يقوم بتعليم الأطفال عن طريق اللعب مراعاة ما يلي: (Driscoll and Nagel, 2008) و(حنورة وعباس 1996) و(Church, 2003)

- 1- تحديد الأهداف المراد تحقيقها من وراء اللعب.
- 2- اختيار اللعبة المناسبة.
- 3- التأكد من وجود المواد والأدوات اللازمة لتطبيق اللعب، والتأكد من سلامتها وصلاحياتها للاستخدام.
- 4- تحديد المكان المناسب لممارسة اللعبة.
- 5- تحديد الوقت اللازم للبدء باللعبة والانتهاء منها.
- 6- التنويع في المواد الخاصة باللعبة لمراعاة الفروق الفردية وحفز الخيال الإبداعي.
- 7- تهيئة أذهان الأطفال وتشويقهم لإجراء اللعبة.
- 8- تعريف الأطفال بإجراء اللعبة وقوانينها قبل الشروع بها.
- 9- تلبية احتياجات الأطفال ومنحهم الفرصة للاكتشاف والتجريب.
- 10- توفير الأمن والسلامة للأطفال في بيئة اللعب.
- 11- إضافة اللغة والمفردات إلى ما يفعله الأطفال خلال لعبهم.
- 12- القيام بإجراءات اللعبة وتنفيذها، وذلك بتقسيم الأطفال إلى مجموعات صغيرة.
- 13- إعطاء إشارات البدء ومراقبة كل طفل.
- 14- تكليف كل طفل بمهمة قيادة فريقه.
- 15- متابعة التنفيذ والتأكد من أن جميع الأطفال يقومون بعملهم بشكل سليم.
- 16- التداخل مع الأطفال في نهاية النشاط وتوجيه بعض الأسئلة لهم.
- 17- تقديم الحوافز والتغذية الراجعة.
- 18- بعد الانتهاء من اللعب يفضل مناقشة مزايا وسلبيات كل فريق، وتقديم الإطراء والنصائح.
- 19- الرد على مبادرات الأطفال وأسئلتهم.

20- تقويم الدرس والاستفادة من الثغرات (إن وجدت) لتحسين مستوى الأداء مستقبلاً ومن واجب المربي إدراك أهمية التدريب المستمر للأطفال وتنويع طرق التعلم عن طريق اللعب، والتركيز على التعليم عن طريق اللعب، واستخدام بعض الأساليب الطريفة والمضحكة مع الأطفال لإسعادهم وذلك بين الحين والآخر وبدون إفراط أو مبالغة، فضحك الأطفال نتيجة بعض التعليقات المضحكة من المربي، أو نتيجة مزاحهم أنفسهم يبعث للراشدين رسالة بأن الأطفال يعيشون حالة من السرور والارتياح وأنهم في حالة تواصل فعال مع المجتمع والبيئة المحيطة بهم، فالمعلم قد يضحك أحياناً نتيجة خطأ وقع فيه أمام الأطفال وهذا يشعرهم بالأمن والطمأنينة (Driscall and Nagel, 2008) كما أن مشاركة المربي مع الأطفال في لعبهم هو رسالة لها مفادها بأنهم مهمون ويستحقون التقدير والتفاعل، فإذا كان الأطفال منهمكين باللعب في الطيف على سبيل المثال، يفضل أن يجلس معهم المربي أو المعلمة لتشكيل بعض النماذج من الطين، فهذا يسعدهم كثيراً ويحفزهم على العمل المنتج.

ويمكن للمعلم أو المعلمة تدوين الملاحظات المهمة حول كل طفل من ناحية تطور نموه، ومدى تعاونه مع الآخرين، واستغلاله للوقت بشكل صحيح، ومدى تركيزه، ومستوى قدراته، واتجاهاته، وإبداعاته، واحتياجاته، والمشكلات التي يواجهها، ومدى قدرته على التركيز والإنجاز، ومن ثم متابعة كل حالة ووضع البرامج اللازمة لها.

مواصفات الألعاب التربوية الجيدة وأدواتها:

يختلف الأطفال فيما بينهم من النواحي الجسمية والعقلية والانفعالية والثقافية، كما أنهم يتمتعون بصورة عامة بقدر كبير من الذكاء والخيال الواسع، ولذلك فإن اللعبة التي تلبي حاجات الطفل الحركية، والعقلية، والانفعالية تبقى مهمة بالنسبة له، فاللعبة جزء هام من حياة الطفل، ولذلك لا بد من أن تتلاءم مع ميوله ورغباته وحاجاته وقدراته، وأن تكون مناسبة لعمره، فاللعبة البسيطة تسبب الملل للطفل إذا كانت أقل من عمره العقلي أو الزمني، واللعبة المعقدة التي تقدم لطفل صغير لا يفقه عنها أي شيء تسبب له الإحباط مما يدفعه إلى ممارسة السلوك العدواني تجاه تلك اللعبة أو تجاه الآخرين. فاللعبة الجيدة هي التي تناسب

الطفل وتتحدى قدراته وتدفعه على الاكتشاف وتبعث في نفسه المتعة. كما أنه لا بد أن تكون اللعبة جذابة للطفل تولد لديه نوه من الاستشارة والاستطلاع.

ومن الضروري أن ترتبط الألعاب المقدمة للأطفال بواقعهم لأن الألعاب جزء من بيئة الطفل وتعبر عن ثقافته، بالإضافة إلى أن تكون الألعاب مساعدة في إكساب الطفل القيم الجمالية، والحب، والتعاطف، والتعاون، والمشاركة والإنجاز، وغيرها من القيم المتعارف عليها عالمياً. (عثمان، 1994) وهناك بعض الموصفات الأخرى للألعاب التربوية أبرزها ما يلي: (حنورة وعباس، 1996)

- 1- أن تكون اللعبة مناسبة للطفل لمستواه العقلي والثقافي والجسمي والاجتماعي، وإلا تتعارض مع قيم مجتمعه.
 - 2- أن تكون اللعبة اقتصادية، أي قليلة التكاليف، وكذلك الأدوات اللازمة لإجرائها.
 - 3- يجب ألا تتطلب اللعبة إمكانات خاصة يصعب توفيرها، كالمكان والزمان ودرجة الحرارة وما إلى ذلك من ظروف.
 - 4- أن تكون خطوات إجرائها بسيطة ومناسبة لعمر الطفل، وأن تكون قوانينها واضحة ومفهومة.
 - 5- أن تكون منسجمة مع الأهداف المرجو تحقيقها من ورائها؟
 - 6- أن تكون مصنوعة من مواد متينة، وغير قابلة للكسر أو الصدا أو التلف بسرعة أو إحداث أي ضرر للطفل أثناء ممارسته اللعب فيها.
 - 7- أن تسمح اللعبة باشتراك أكثر من طفل في اللعب في آن واحد، وكلما زاد عدد اللاعبين في وقت واحد كان ذلك أفضل، وذلك من أجل إذكاء روح المنافسة وتمييز الفروق الفردية.
 - 8- أن تسمح قوانين اللعبة بسرعة تبادل الأدوار، وانتقال الأدوار من فرد لآخر وذلك لتشجيع التعاون والتفاعل الاجتماعي واحترام الدور وعدم الاحتكار.
- ومن الأهمية بشئ اختيار الألعاب التي تثير التفكير الإبداعي وتساعد الأطفال على الابتكار والإبداع والإتيان بنتائج مقبولة وغير مألوفة، وأن تكون الألعاب مشوقة ومفيدة

بنفس الوقت، وأن تكون بعضها مصممة لمساعدة الأطفال على حل المشكلات واتخاذ القرارات.

أما أدوات الألعاب التي يجب اختيارها للأطفال وتزويد رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية بها، فأبرزها الآتي:

- 1- (مكتب التربية العربي لدول الخليج، 1991) و(عبد الكافي، 2003)
- 2- الأدوات الكبيرة الثابتة في الساحات الرملية أو المساحة في الحديقة الرملية أو في الحديقة مثل (الأراجيح والزلاقات وأدوات الموازنة والأدوات والدوارة، والصناديق الكبيرة وأقفاص الصعود، ونماذج بعض الأشياء... الخ).
- 3- الألعاب مثل (دراجات ذات عجلات ثلاثية) وسيارات وعربات الدفع والسحب والألواح الخشبية والفليزية وأحواض الماء والرمل ويلوكات البناء، والأطواق والإطارات المستعملة ومجموعة الصناديق... الخ).
- 4- أدوات الألعاب الصغيرة على أنواعها منها:
 - أ) تدريب الطفل على اكتساب وممارسة مهارة الأنامل واليد مثل (المكعبات على أنواعها والخرز المختلفة والحروف الخمسة، والأواني والأوعية والقناني البلاستيكية. وأدوات الرسم والتلوين، والصلصال.. الخ
 - ب) أدوات التركيب والحل مثل (لوحات المكعبات ومكعبات ليكو، ولوحات الصور، ولعب المتاهات، وألعاب الميكائون، وألعاب الفك والتركيب بأنواعها.
 - ج) أدوات الألعاب علمية هادفة مثل (نماذج من أنواع الحبوب، ونماذج من الأوراق، ونماذج الحيوانات والنباتات، وعدد من العدسات المكبرة، والألواح المغناطيس والموازين، وألعاب باليد والماء وبالهواء والكرة الأرضية.. الخ
 - د) أدوات لألعاب منزلية مثل (أدوات الأكل والمائدة والمطبخ وأدوات الغرف والنوم... الخ).

هـ أدوات الزراعة والحديقة مثل (نماذج مصغرة للجرارات والحفارات والحاصدات ونماذج بلاستيكية من المجارف وسطول ورشاشات الماء وأدوات الحفر وأقفاص الطيور والدجاج والأرانب وحاويات النباتات والأزهار.

و) الأدوات الالكترونية بأنواعها.

5- أجهزة الحاسب الآلي والتلفزيونات والفيديوهات وأجهزة التسجيل

6- الأدوات والآلات الموسيقية.

وتؤثر نوعية الألعاب وموادها وإمكاناتها المتاحة إلى حد كبير في نتيجة نشاط اللعب وفي تحقيق أهدافه في بناء شخصيات الأطفال فإذا زود الطفل بألعاب معينة فإنه سوف يستخدمها مما يؤثر على نشاط لعبه. فإذا كان اللعب متاح للأطفال عبارة عن نماذج تركيبية بنائية، فإن اللعب سوف يأخذ الطابع التركيبي البنائي، ويكون موجهاً أكثر للجانب العقلي من شخصية الطفل، نموذج اللعب التخيلي أو الإيهامي. وهناك دراسات عديدة أكدت على ضرورة تزويد الطفل بألعاب تتضمن نماذج وأشكال كثيرة لأن نشاط الطفل في اللعب ينعكس على جميع جوانب شخصيته، ولأن الطفل سرعان ما ينتقل من نشاط إلى آخر، والنماذج والأشكال الكثيرة التي توفر للطفل تتيح له فرصة الإبداع والابتكار، ولكن تؤدي المبالغة في تزويد الطفل بمواد اللعب وإمكاناته إلى نتيجة عكسية أقرب إلى ما قد يترتب على حركات الطفل منها. (البليدي وخلايله، 1998) والاختيار الجيد لكمية محدودة من مواد اللعب يشجع على أن يكون لعب الطفل أكثر غنى بالمصادر وأكثر اجتماعية مما لو ازدحم بمواد كثيرة جداً. ومن الضروري بكل الأحوال أن يكون لعب الطفل موجهاً لتأهيله اجتماعياً، فهو بحاجة إلى عدد من المهارات والقدرات مثل التبادل والتعاون، وأهمية الصداقة ومفهومها، واستراتيجيات العلاقات الشخصية، ومهارات الاتصال التي تعد من مكونات الكفاءة الاجتماعية. (Morisson, 2006) ولقد أثبتت الأبحاث وجود علاقة إيجابية بين اللعب مع الآخرين وتطوير الكفاءة الاجتماعية كما توصل بعض مقدمي الرعاية للأطفال في الولايات المتحدة الأمريكية بأنه إذا لم يتحقق الحد الأدنى من الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال عند بلوغهم عامهم السادس، فإن هناك احتمالات عالية في تعرضهم للخطر في فترتي المراهقة والبلوغ من ناحية التنمية الاجتماعية التي يساهم الأطفال إلى حد كبير في هذه التنمية.

تقويم نشاط اللعب

التقويم هو عملية اكتشاف نقاط القوة في نشاط ما من أجا تعزيزها وتحديد نقاط الضعف والثغرات الملاحظة لأجل تلافيتها مستقبلاً، والتقويم هو عملية إصدار الحكم على مدى تحقيق الأهداف. ويمكن القيام بعملية نشاط اللعب من خلال تحليل ومناقشة اللعبة، ومراجعة الإستراتيجيات، وفحص الأهداف وتقديم التغذية الراجعة اللازمة ومن ثم إعادة اللعبة لتأخذ شكلها الجديد (عثمان، 1994) وينفذ التقويم والملاحظة المستمرة في معرفة ميول الأطفال واتجاهاتهم وقدراتهم واستعداداتهم، كما أنه يريح المعلم في حكمه على اللعبة من خلال تدوين ملاحظاته ومراثاته، ومن خلال مدى تفاعل الأطفال مع اللعبة وممارستهم لها، والتقويم السليم القائم على حقائق وبيانات دقيقة يشعر الأطفال بالراحة والثقة في أحكام معلمهم وملاحظاته.

مراجع الفصل الرابع

1. البدر، سهام (2009) مدخل إلى رياض الأطفال، عمان: دار المسيرة.
2. الحيلة، محمد محمود (2010) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، ط5 عمان: دار المسيرة.
3. اللبابيدي، عفاف وخلايلة، عبد الكريم (1998) سيكلوجية اللعب ط3، عمان: دار الفكر
4. المسعد طلال إبراهيم والهوري، أحمد إبراهيم وزيدان، أبو بكر عبيد (2004) الطفل بين الأسرة والروضة، الرياض مطبعة السيوف؟
5. الناشف هدى محمود (2004) برامج رياض الأطفال، عمان: دار الفكر
6. جاد، منى محمد (2007) مناهج رياض الأطفال، عمان: دار المسيرة
7. حطية، ناهد فهمي (2009) منهج الأنشطة في رياض الأطفال، عمان: دار المسيرة.
8. حواشين، مفيد وحواشين، زيدان (2003) خصائص واحتياجات الطفولة المبكرة.
9. حنورة، أحمد حسن وعباس، شفيقة إبراهيم (1996) ألعاب أطفال ما قبل المدرسة، الكويت: مكتبة الفلاح.
10. عربنج/ سامي سلطي (2008) مدخل إلى التربية، عمان: دار الفكر.
11. عدس، محمد عبد الرحيم (2009) مدخل إلى رياض الأطفال، عمان: دار الفكر.
12. عثمان، فاروق السيد (1994) سيكلوجية اللعب والتعلم، البحرين: دار الثقافة.
13. عبد الكافي إسماعيل عبد الفتاح (2003) أدب الأطفال وقضايا العصر، القاهرة: مركز الكتاب للنشر.
14. عبد الباقي، سلوى (1990) اللعب بين النظرية والتطبيق، الرياض مكتبة الصفحات الذهبية.

15. مكتب التربية العربي لدول الخليج العربي (1991) رياض الأطفال في دول الخليج العربية، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
16. هندي صالح دياب وعليان، هشام والعمودي، أحمد عبد الرحيم وحواشين مفيد نجيب (2008) أسس التربية ط4، عمان: دار الفكر.
17. 16-Bandura, A. (1998) Exploration of fortuitous determi – nats of life paths. psychological inquiry , 9-B. 96-100.
18. 17- church, E. B. (2003) Introduction to outdoor games , Early Childhood Today – 17- (8).
19. 18- Driscoll. Amy and Nagel. N. (2008) Early Chidhood. Birth – 8, U.S.A: pearson Education Inc.
20. 19- Kostelnik. M. J, SODEMAN. a. k. and whiren , A. P. (1993) Developmetary Appropriate programs in Early Childhood , NJ: prentice Hall Inc.
- 21- pellegrini, A. D. (19993) The role of play in early childhood development and Education New York: Macmillan.
- 22- Wasseman, s. (1990) serious playes in the primary classroom. New York: Teachers college press.

الفصل الخامس

الألعاب الشعبية في عالم الطفولة

عناصر الفصل

- اللعب وعلاقته بوظائف التربية
- اللعب والتربية والثقافة
- الألعاب الشعبية
- أبرز أنواع الألعاب الشعبية في المجتمع العراقي
- أولا: ألعاب البنات
- ثانيا: ألعاب الأولاد
- المراجع

اللعب وعلاقته بوظائف التربية

يعد اللعب وسيلة الطفل المفضلة للاتصال بالعالم الذي يعيش فيه، ويود التعرف عليه من خلال اللعب، فهو بحاجة لأن يعزز ذاته، ويثبت كيانه، ويعبر عن أفكاره، وهذه كلها أمور هامة وجوهرية لتحقيق نموه وتطوره تتم عن طريق اللعب، ولقد أكد بياجيه أن الطفل ينمو ويتعلم من خلال ما يقوم به من أعمال وألعاب في عالمه الخاص. (عدس، 1995) ونظراً لأهمية الألعاب التربوية، فقد أولاهها التربويون اهتماماً كبيراً وأصبحت عنصراً مهماً ومكوناً أساسياً من مكونات طرق التدريس، فاللعب ينمي مهارات حل المسائل العلمية، ويجسد المجردات، ويتفق مع مفهوم التربية المستمرة، كما أنه يستثير الدافعية للتعلم، ويعمل على نقل أثر التعلم. (قنديل ويدوي، 2005) والتربية هي عملية توجيه نمو الطفل بشكل متكامل أي من الناحية العقلية والنفسية والروحية والاجتماعية والصحية والحركية، وتهيئة اندماجه في المجتمع، ومساعدته على اكتساب مهارات وعادات وقواعد أخلاقية تتسجم مع فلسفة المجتمع وقيمه وعاداته، والرقى بالطفل ليلبغ حد الكمال ويصبح عضواً نافعاً في مجتمعه. والتربية تسعى إلى تحقيق العديد من الأهداف أبرزها ما يلي: (ناصر، 2004) و(عريفيج، 2008)

- 1- عملية تأهيل للحياة وتعني الأخذ بمبدأ العلم للمجتمع وذلك كي تتجه الدراسات اتجاهها علمياً تنعكس آثاره على مشاكل المجتمع وحلها علمياً وتوجه العلم لزيادة الإنتاج.
- 2- تحقيق الذات والاهتمام بالفروق الفردية التي تميز كل فرد عن غيره بما يحصل عليه من مكاسب فكرية وعملية.
- 3- تكوين المواطن الصالح الذي يعرف واجباته وحقوقه ويتمكن من الموازنة بين إشباع حاجته الشخصية وإخلاصه لوطنه والعمل على إسعاده.
- 4- تنمية العقل وتكوين العادات العقلية السليمة والقدرة على التفكير المنطقي المنظم
- 5- تهذيب الأخلاق وذلك بتخريج الفرد الذي يحسن التعامل مع الآخرين ويتصف بالطباع الحسنة والأخلاق الحميدة الفاضلة.
- 6- التربية البدنية وذلك عن طريق الاهتمام بتربية أجسام الأفراد وتعويدهم على إتباع عادات جسمية سليمة.

- 7- تهدف التربية إلى تدريب الفرد وتربيته لأن يعيش ليكسب عيشه وأن يعمل في المجال الذي يناسب وقدراته، وتؤكد على أن العمل الإنساني هو القوة الأساسية في الاقتصاد القومي.
 - 8- إلغاء التفاعل السليم بين أفراد المجتمع.
 - 9- العناية بالصحة النفسية.
 - 10- تأكيد التعاون وتشجيع العمل الفرقي.
 - 11- إكساب المهارات والمعارف المتصلة بالعلوم الأساسية وتنمية الرغبة في استمرار التعلم.
 - 12- تنمية القدرات الإبتكارية واستثمار المواهب الفنية والأدبية.
 - 13- تكوين الاتجاهات السليمة والمفاهيم الجوهرية والعادات الحسنة واللازمة للتكافل الاجتماعي والعضوية النافعة في المجتمع.
 - 14- السمو بالنواحي الروحية المستمدة من تعاليم الأديان والرسالات السماوية.
 - 15- تشجيع البحث العلمي واستمرار التجارب العلمية.
 - 16- تنمية قدرة الفرد على حل المشكلات البسيطة والمعقدة بأساليب علمية.
 - 17- تنمية العلاقات الإنسانية وسبل الاتصالات الفعالة بين الأفراد.
 - 18- الضبط الذاتي واحترام القوانين والأنظمة.
 - 19- فتح طرق الحياة أمام الإنسان وتطلعه على العالم الآخر وتعريفه بأساليب الحياة وكيفية معيشة الناس في أنحاء العالم.
 - 20- استخدام التكنولوجيا الحديثة واستغلالها لصالح الإنسان ولمنفعته.
 - 21- تهدف التربية إلى تفتيح الأذهان وإنارة الطرق وتحسين الأداء وإلى زيادة ثقة الأفراد في أنفسهم وفي قدراتهم.
 - 22- نشر الوعي الصحي والحفاظة على البيئة ونظافتها.
- وهكذا نجد أن الأهداف آنفة الذكر من الممكن تحقيقها عن طريق تشجيع الأطفال على التعلم من خال ممارسة الألعاب المختلفة والمنظمة وذات الأهداف الواضحة. وتعد الألعاب التربوية وسيلة هامة أيضاً في تحقيق وظائف التربية حيث أن التربية هي عملية تطبيع اجتماعي وعملية تنمية الفرد الإنساني، وتتلخص وظائف التربية بالآتي:
- 1- نقل الأنماط السلوكية للفرد من المجتمع الذي يعيش فيه.

- 2- إكساب المتعلمين خبرات جديدة مستمدة من قيم وعادات وتقاليد وسلوك أفراد المجتمع الذي يعيشون فيه.
 - 3- نقل التراث الثقافي من جيل إلى جيل مع التعديل فيه بما يتناسب العصر الراهن والظروف المحيطة.
 - 4- تنوير النشء بالمعلومات والمعارف الجديدة وطرق الاستفادة منها.
 - 5- تجديد الثقافة بإضافة ابتكارات كل جيل إليها.
 - 6- تحقيق التماسك والوحدة الوطنية لأفراد المجتمع وذلك بتوفير حد مشترك من الخبرات اللازمة.
 - 7- الإسهام في تشكيل بنية المجتمع وذلك أن الطبقات الاجتماعية والمهن المختلفة ترتبط بنوع التربية والتعليم الذي تلقاه الفرد.
 - 8- التربية وسيلة للضبط الاجتماعي، فهي إحدى أدوات المجتمع لإكساب أفراده الوعي بالقانون العام والقيم السائدة المحدودة للسلوك والمواجهة للأفراد.
 - 9- التربية وسيلة هامة للتقدم الاجتماعي.
 - 10- تربية الأفراد وتوليهم بالرعاية الفكرية وإكسابهم القيم والعادات وتعليمهم اللغة وأصولها ومهارات التخاطب والتحاور وأهمية التعاون والمشاركة والتكافل الاجتماعي وتدريبهم على المرونة والقدرة على التكيف وتجنب الصراع.
- إضافة إلى ما ذكر فإن من وظائف التربية الاستفادة القصوى من التقنيات الحديثة والمخترعات المتنوعة لتوظيفها في خدمة المجتمع والحفاظ على البيئة وحمايتها من التلوث والدمار والحفاظ على نظافتها وجمالها، ومن وظائف التربية أيضاً الكشف عن القدرات والطاقات الكامنة واستغلالها وتوظيفها لخدمة المجتمع والاستفادة من الموهوبين والمبدعين والعابرة.

علاقة اللعب بمبادئ التربية

نظراً إلى ما توفره الألعاب من خصائص ومميزات تستثير دافعية المتعلم وتحفزه على التفاعل النشط مع مادة التعلم في جو مفرح مريح وقريب من واقعه ومدرجاته الحسية، فإنه من الضروري مراعاة أهمية بناء مفهوم جديد لمناهج دراسية حديثة أساسها التعليم عن طريق اللعب تقوم على محاور أساسية تعتمد عليها بناء مفاهيمه وتتمركز حول ثلاثة محاور رئيسية هي المنهاج المتمركز حول الموضوع الدراسي، والمنهاج المتمركز حول المتعلم، والمنهاج المتمركز

حول المشكلات الاجتماعية. (قنديل وبدوي، 2005) وبذلك فإنها تؤكد مبادئ التربية الحديثة والتي نوجزها فيما يلي: (الحديدي، 2007) و(ديوي، بدون)

1- التعبير عن الذات:

اهتمت التربية الحديثة بالتعبير عن الذات وتنمية الفردية بدلاً من القسر الخارجي الذي كانت تفرضه التربية القديمة واستبدلت النشاط الحر بقواعد النظام الخارجي، والتعلم عن طريق الخبرة بالتعلم وعن طريق الكتب والمعلمين.

2- تقدم التربية على التعليم:

بما أن الهدف الأساسي للمدرسة التقليدية هو حشو ذهن التلميذ بالمعلومات والمعارف دون العناية بتربية شخصيته من جميع الجوانب، فإن التربية الحديثة تقوم على مبدأ تكوين شخصية الطفل تكويناً متكاملاً متسقاً، بحيث لا يصبح أكثر علماً ومعرفة فحسب بل أكثر نضجاً ونمواً وفتحاً، وأقدر على التفكير والتحليل والإبداع، فالتعليم هو عبارة عن تكديس للمعلومات في الفكر، أما التربية فهي أشمل وأعم وأعمق من التعليم، فالمربي الحقيقي هو الذي يساعد المتعلم من أن يصبح إنساناً له وزنه وشخصيته وأن يستخرج قواه الذاتية وطاقاته المبدعة إلى أقصى حد ممكن وأن تتكيف التربية مع اهتمامات الطفل في كل مرحلة من مراحل نموه.

3- الإعداد لاستغلال فرص الحياة الراهنة:

فبدلاً من الاقتصاد على اكتساب المهارات المفردة والنواحي الفنية عن طريق التدريب الآلي، صار التعليم وسيلة لتحقيق أهداف يقبل عليها المتعلم إقبالاً حيوياً مباشراً، واستبدلت بالأعداد المستقبل يتفاوت مدى بعده الإعداد لاستغلال فرص الحياة الحالية أعظم استغلال ممكن التعرف على عالم التطور.

4- استناد التربية إلى علم النفس:

يستفيد علم النفس التربوي من أبحاث علم النفس العام وعلم نفس الطفل كما أنه يستفيد من الأبحاث التي تجري في ميدان التربية والتعليم وتستخلص منه معلوماته التي يوظفها في تحسين وتطوير العملية التربوية وتوفير أسباب النجاح لها في كل فروعها، بحيث تكون كل شؤون التربية والتعليم متمشية مع النظريات السيكولوجية التي تستهدف استغلال قدرات

التلاميذ وتنمية قدراتهم ومواهبهم إلى أقصى حد، وتهيئة الظروف المناسبة لهم للتفوق والتميز وبحث أسباب الفشل والانحراف، وتحقيق أكبر قدر ممكن من السعادة للتلاميذ وللعاملين في حقل التربية والتعليم، ويساعد علم النفس التربوي في إجراء الدراسات والأبحاث والتجارب للكشف عن الأسس النفسية التي تقوم عليها المناهج وطرق التدريس والنظام التعليمي برمته، وحيث أن علم النفس الحديث يرى بأن لكل عمل إرادي باعثاً ودافعاً وسبباً، فإذا ما عرف السبب أصبح دافعاً قوياً قادراً على أن يتغلب على الدوافع التي تعمل في اتجاه معاكس له، أن الاهتمام والميول كما يراهما علم النفس الحديث يلعبان دوراً أساسياً في حياة الفرد، فالفرد لا يجيد إلا العمل الذي يتذوقه ولذلك فإن التربية الحديثة ركزت على اهتمامات الطفل وميوله وصار تفجير هذه الاهتمامات في نفس المتعلم المدخل الأساسي لتعليمه وتثقيفه وتكوين شخصيته.

5- الطفل محور العملية التربوية:

أن غاية العملية التربوية الأساسية هي العناية بتكوين شخصية الطفل وصقلها، وبذلك فهي تنطلق من الطفل بقابلياته وميوله واهتماماته وطباعه ومقوماته الشخصية، وتنادي بمجمل المناهج وطرق التدريس تدور حول الطفل باعتباره المحور الأساسي للعملية التربوية، ذلك كما يقول جون ديوي 'أن التربية هي الحياة وليست الإعداد للحياة' وبين علم النفس الحديث أن جميع الدوافع المحركة للطفل تعدد حياة الراشد وهذا الراشد بطبيعة الحال لا يبلغ كمال الرشد إلا إذا اتبع في كل مرحلة من مراحل نموه القوانين الخاصة بتلك المرحلة، لذلك فإن التربية الحديثة تيسر للطفل مجال الانطلاق لوظائفه كلها الفكرية منها والجسدية، فتيسر له العمل الحر والنشاط عن طريق اللعب والتربية الوظيفية بالتكيف مع حاجاته.

6- الاستقلال:

أن الشخص المستقل هو ليس ذلك الذي يرفض الخضوع للقواعد والأنظمة، بل هو الذي يصنع قانونه بنفسه ولا يخضع لقانون غيره، فالقانون ليس قراراً خاصاً يتخذ لتلبية موقف جاتي، وإنما هو إجراء عام يحدد السلوك المرغوب فيه والواجب إتباعه في جميع الحالات الماثلة التي ينص عليها، ولذلك فإن تطبيق الاستقلال يستوجب أن يتوقف الفرد ليفكر ويقدر المستقبل في ضوء الماضي وأن يتدبر ويفكر ويناقش الحلول المختلفة للمشكلات التي تطرح، وذلك بشكل علمي وموضوعي وباستخدام العقل، أن التربية الحديثة تتيح

للأطفال الاستقلالية في فعاليتهم الفردية بشكل واسع كبير وذلك حتى قبل أن يكون الطفل قادراً على الاستقلال الحقيقي، فهي تفسح له المجال لممارسة الحرية التامة في حركاته وأفعاله على ألا تشكل خطراً عليه أو على من حوله وتسمح له بإبداء قدراته على ممارسة الاستقلال، وعندما يكون قادراً على ذلك بالفعل تترك له حرية اختيار نشاطاته وفعالياته وتنظيمها ضمن إطار معين، كما وتنادي التربية الحديثة باستقلال جماعات الأطفال داخل المدارس، فاستقلال جماعات الأطفال ضروري لتنمية الاستقلال الفردي، والمقصود بجماعات الأطفال هي جماعة الرفاق الذين تجمعهم هوايات أو ميول متشابهة مما يجعلهم ينضمون إلى بعضهم البعض ليكونوا فريقاً مترابطاً مترافقاً.

7- توفير بيئة مفرحة:

من المبادئ الأساسية للتربية الحديثة توفير بيئة مفرحة آمنة وطبيعية للأطفال وذلك بوضع بعض المواصفات الهامة للمباني المدرسية ومباني رياض الأطفال، وإحاطتها بمحاذق جميلة ومناظر خلابة، تزويدها بمرافق واسعة مساح وساحات كبيرة مزودة بألعاب مختلفة، ومراعاة جودة التهوية ومناسبة درجة الحرارة، وتوفير كل متطلبات الأمن والسلامة وذلك من أجل إسعاد الأطفال وتوفير البيئة المناسبة لتعلمهم وإقبالهم عليها ناشدين المتعة والأمان.

8- التربية الفردية من خلال العمل الفرقي:

تسعى التربية الحديثة لأن تجعل التعليم موجهاً إلى كل تلميذ وتدفع بكل تلميذ لأن يتقن نفسه بنفسه وذلك من خلال المواد المتنوعة التي توفرها المدرسة وتضعها تحت تصرف التلميذ لتدفعه نحو التعلم الذاتي لتكوين شخصيات حقيقية وتفتح أذهان فريديت سليمة، مع دعمها وتشجيعها للعمل الفرقي المشترك القائم على المشاركة والتعاون والانتماء وتبادل وجهات النظر واحترام آراء الآخرين، كما تنادي بضرورة الأعمال الجماعية المشتركة لا في داخل حجرات الدراسة فحسب بل من خلال الجمعيات المتعددة واللجان التعاونية وفرق الكشف والرياضة والألعاب وغيرها، ذلك لتجسيد روح التعاون والمشاركة والانتماء وإعداد التلاميذ للحياة الاجتماعية.

9- خلق جوانب التفاؤل والثقة:

من المبادئ التي تراها التربية الحديثة هامة وضرورية لبناء شخصية الفرد بشكل متكامل هي التأكيد على ضرورة خلق الثقة بالفرد وبقدراته على النمو والكمال وذلك باللجوء إلى

معاملة المتعلم كفرد له ميوله الخاصة واهتماماته وطموحاته وآماله، لذلك وجب معاملته باحترام وتقدير ومنحه الحب الصادق الذي يساعده على الاعتماد بنفسه والثقة في قدراته وتدفعه إلى النظر إلى الحياة نظرة تفاؤل وطموح فاحترام المعلم لوجهات نظر التلميذ وتقدير فرديته والاعتراف بوجوده، والبعد عن أسلوب العنف والزجر والتهكم سينعكس بالطبع على أسلوب التلميذ في تعامله مع معلمه والثقة فيه، ولذلك وجب على المعلم التركيز على التفاعل البناء بينه وبين تلاميذه وتوفير جو من العاطفة والحب مما يجعلهم سعداء أمناء واثقين من أنفسهم مقبلين على التعلم بدافع ذاتي.

10- النمو الاجتماعي والوجداني:

تنادي التربية الحديثة بأهمية النمو الاجتماعي حيث أن هناك منهج خفي أو ضمني يهتم بالقيم والاتجاهات والمهارات الاجتماعية والأفكار والمشاعر، وهذه كلها ضمن برامج تعليمية منظمة ومباشرة لتطوير الجوانب الاجتماعية والوجدانية لدى المتعلمين.

اللعب والتربية والثقافة

يعد اللعب جزءاً لا يتجزأ من تراث الأمة وحضارتها، وبما أن لكل أمة عاداتها وتقاليدها ولغتها وطرق معيشتها، فإن لها ألعابها الخاصة بها، وتتأثر ألعاب كل أمة بعنصرين هامين هما: (حنورة وعباس، 1996)

- 1- عقيدتها ونظرتها للحياة وتراثها الحضاري وثقافتها ومكانتها بين الأمم.
- 2- البيئة بكل مكوناتها من ماء وبإسبة، ومناخ وطبيعة ونبات، وتضاريس، وأشجار وكائنات حية وغير ذلك، ووجود ألعاب مشتركة أو ألعاب خاصة بالذكور، وأخرى خاصة بالإناث وقد يرجع ذلك إلى ثقافة كل أمة وعاداتها وتقاليدها فاهتمام الأمم بألعابها يأتي كجزء من هويتها ومن ثقافتها وإرثها الحضاري الذي تحرص في الحفاظ عليه من الانقراض. ومن هذا المنطلق نجد أن هناك علاقة وثيقة بين الألعاب كوسيلة تربوية في كل بلد، وبين ثقافة ذلك البلد. فالمخلوقات البشرية تتميز بوجود مؤهلات وقابليات لدى كل فرد فيها، ولذلك فإن من المهم أن توفر لهذه المخلوقات الوسائل التي تكفل لإسراز تلك المؤهلات والقابليات التي تسهم في تطوير الحضارة، أي ما يسمى بالثقافة التي هي المحيلة الخلاقة والبحث عن الجمال وإثراء العقل والإنجازات الفنية أو العملية، وكما يتمكن الإنسان من تثقيف ذاته فإنه بحاجة لأن يصبح قادراً على الاستخدام السليم للملكاته العقلية في الحكم

والاستدلال والتمييز بين الخير والشر، وبين الخطأ والصواب، والناس يكتسبون ثقافتهم من المجتمع والبيئة المحيطة بهم ابتداء من الأسرة والمجتمع ثم المدرسة ومعاهد التعليم، فالإنسان يتشرب الثقافة منذ نعومة أظفاره وبشكل لاشعوري مما يؤثر على سلوكه وبناء شخصيته، والثقافة تتشكل في كل مجتمع إنساني من مجموعة من العناصر لتمييز بذلك المجتمع عن غيره من المجتمعات، وذلك وفقاً لطبيعة ومضمون كل عنصر للغة، والدين، والأعراف، والقيم، والعادات، وأنماط المأكول والملبس والسكن والزينة المتعارف عليه، والفنون والألعاب والآداب والنظم، والتشريعات، كل هذه العناصر هي مكونات الثقافة التي هي من صنع الإنسان ونتيجة لتفكيره، والثقافة عملية مكتسبة تحدد سلوك الفرد وأنماط حياته.

والثقافة هي التراث الاجتماعي الذي أخذته الجيل الحاضر من الأجيال السابقة، والثقافة حسب تعريف تايلور المشار إليه في (ناصر، 2004) هي ذلك المركب الذي يشمل على المعرفة والمعتقدات والفنون والأخلاق والعرف والقانون وسائر الممكنات التي يحصل عليها الفرد باعتباره عضواً في مجتمع، والثقافة حسبما عرفها وايت (المرجع السابق) هي تنظيم لأنماط السلوك والأدوات والأفكار والمشاعر التي تعتمد على استخدام الرموز، وبسبب هذه السمة الرمزية تنقل من إنسان إلى إنسان، فهي رمزية مستمرة تراكمية وتقدمية، والثقافة أو التراث هي طريقة الحياة الكلية للمجتمع بجوانبها الفكرية والمادية وهي تشمل مجموعة من الأفكار والمعتقدات والتقاليد والعادات والأخلاق والنظم والمهارات وطرق التفكير وأسلوب الحياة والعرف والفن والنحت والتصوير والرقص الشعبي والأدب والرواية والأساطير ووسائل الاتصال والانتقال وكل ما توارثه الإنسان وأضافه إلى تراثه نتيجة عيشه في مجتمع معين. (هندي وآخرون، 2008) والثقافة نظام مشتق تاريخياً لوسائل للحياة سافرة ومتضمنة يشترك فيها كل أفراد المجتمع الواحد. (النجيحي، 1981) والثقافة تختلف من مجتمع لآخر لأنها تحدد هوية المجتمع فعمل طريقها يحافظ كل مجتمع على كيانه وبرز هويته التي تميزه عن غيره من المجتمعات الأخرى، ويصف ابن خلدون الثقافة بأنها ثمرة جهد الإنسان ونشاطه الفكري يسد بها نقص طبيعته الفطرية فيحيا من خلال العمران البشري حياة زاخرة بالصنائع. (عريفج، 2008) وهي نمط الحياة في المجتمع بجوانبها المادية والمعنوية، فالإنسان يصنع ثقافته بنفسه بغية التكيف مع البيئة الطبيعية والاجتماعية ولإشباع حاجاته المختلفة، كما أنها تشمل أنماط السلوك الإنساني ومعايير وأنواع العلاقات بين الأفراد ومكانة كل فرد ودوره في المجتمع، وللقيم الروحية أهمية كبيرة في ثقافة كل مجتمع فهي تفرض على الأفراد

التزامات وعبادات معينة كما أنها تدخل في تفسير الكثير من سلوكيات الأفراد، فالثقافة إذاً ذلك الكل العضوي الذي تتداخل عناصره فيما بينها وتؤثر بعضها على البعض الآخر ويتفرع عن الثقافة أنظمة عديدة مثل النظام الديني، والنظام السياسي، والنظام الاجتماعي، والنظام الأخلاقي، والنظام الاقتصادي، والنظام التربوي وما إلى ذلك من أنظمة، ويلاحظ على الثقافة بشكل عام ما يلي: (المراجع السابق)

- أن الثقافة لا يكتسبها الفرد لو بقي في عزلة وإنما من خلال تفاعله مع الجماعة
- إن الثقافة تظهر لدى الأفراد في المجتمع الواحد وتبقى مستقلة عن وجود الأفراد كأفراد.

- يعبر عن الثقافة السلوك الصريح مثلما تكون ضمنية في بعض الأحيان.
- الثقافة يعكسها الجانب المعنوي والجانب المادي لحياة الناس.
- الثقافة تعبر عن كل ما يقوم به الفرد من ترتيبات لتنظيم حياته وتسهيل تعامله مع الآخرين، وكل ما ينتجه من أدوات وكل ما يطرحه من أفكار علمية وفنية وأدبية وكل ما يتصل به من عادات وتقاليد وأعراف وتشريعات وقيم ونظم ولغة.

ويقسم محتوى الثقافة إلى مكونات وعناصر وفق الأسس التالية:

أ-العوامل البشرية: وهي المتصلة بالإنسان باعتباره صانع الثقافة لمجتمعه، وهذا الأساس يتكون من السياسة واتجاهاتها، والدين، وطبيعة أفراد المجتمع ودرجة تحضرهم، واللغة السائدة في المجتمع والفنون بأنواعها ومستوياتها.

ب-العوامل المادية: وتشتمل على كل ما يستخدمه الإنسان في حياته اليومية من مسكن وملبس وأدوات وأثاث ووسائل اتصال وكل ما يتعلق بالنواحي الاقتصادية والجغرافية للمجتمع.

ج-مدى اشتراك أفراد المجتمع في جوانب الثقافة

مكونات الثقافة

تقسم مكونات الثقافة إلى ثلاث مجموعات رئيسية هي: (ويج وآخرون، 2004)

1-النظم الاجتماعية Social Systems وهي الطرق التي يضعها المجتمع وينظمها لتلبية حاجات إنسانية ضرورية لأعضائه وهي الأساليب المتوقعة للسلوك المستخدمة في

العلاقات الاجتماعية، والنظم الاجتماعية نماذج معايير متفق عليها ومنظمة لأعمال وعلاقات الأفراد في المجتمع وتقسّم إلى:

أ- **الطرق الشعبية Folkways**: المقصود بالطرق الشعبية هو طرق الجماعة أي الأساليب التي تستخدمها الجماعة في إشباع حاجاتها وتنظيم حياتها، وتفاعل أفرادها مع بعضهم البعض، والطرق الشعبية تساعد أفراد المجتمع في معرفة ما هو متوقع منهم في المواقف المختلفة وما هو مقبول من أنماط السلوك، وعلى معرفة ما هو مرفوض ولا يتقبله المجتمع من سلوكيات.

ب- **الأعراف Mores**: الأعراف هي حقائق من الماضي يخضع لتأثيرها كل فرد ومنذ طفولته، والعرف يتضمن المفهوم والميثاق والحدود، فهو نسق من الاستخدامات توجد في كل ميادين الحياة ولا بد من العرف بأن يلاءم ظروف المجتمع وحاجات أفرادها في كل مكان وزمان، والأعراف تؤدي إلى تحقيق سعادة الأفراد وترتبط بشكل وثيق بالعقيدة والمثل العليا، والخروج عنها يقابل بالرفض من قبل المجتمع

ج- **العادات Customs**: تتميز العادات بأنها تحمل صفة العمومية والانتشار في الثقافة وتمثل الأفعال التي تنشأ في إطار الجماعة مثل الاحتفالات الدينية والأفراح، وهناك بعض العادات تأخذ صفة العمومية بين كل الطبقات الاجتماعية، وأخرى خاصة بطبقة اجتماعية معينة.

د- **القوانين Laws**: هناك نفر قليل من الأفراد يخرجون عن إتياع العرف ولكن عندما يتحول العرف إلى قانون يجد هؤلاء أنفسهم مجبرين على إتياعه خوفاً من العقوبات المترتبة على ذلك، والقوانين تتكون عادة من عدة قواعد تنظم العلاقات بين الأفراد وتحدد سلوكياتهم في المجتمع.

2- **الأنكار والمعتقدات والقيم Ideas, Believes, Values**: تشتمل الأفكار على مجموعة معقدة من الظواهر الاجتماعية والمعتقدات التي تتعلق بأفراد المجتمع والتي تفسر علاقاتهم ببعضهم البعض والمعتقدات الخاصة بهم والتي تتمثل في خبراتهم وأدبهم الشعبي وأمثالهم ورواياتهم وخرافاتهم وما إلى ذلك، أما القيم فهي التي تحدد أهدافهم وطرق أساليب معيشتهم والأنماط التي يتبعونها في تحقيق حاجاتهم، فالقيم هي اتجاهات مشتركة بين أفراد

الجماعة للحكم على ما هو جيد أو سيئ وترتبط القيم بالمعتقدات الاجتماعية والثقافة المادية وتكتسب قيمتها من خلال حكم الأفراد عليها.

3- الثقافة المادية Materialistic Culture: وتشتمل على كل العناصر المادية

الموجودة في المجتمع، أي كل ما هو من صنع الإنسان، وترتبط عناصر الثقافة المادية باستخداماتها للقيم والمهارات والمعارف المرتبطة بها.

ويتدرب الطفل على الثقافة بناء على ما يكتسبه من الأسرة ومن المجتمع ومن رفاق اللعب ثم من المدرسة، وهناك العديد من الوسائل الفردية والمدرسية للثقافة، فالوسائل الفردية تمثل العقل والغريزة، فالعقل يسيطر على الغريزة بشكل تدريجي ليجعلها مقتصرة على الإنعكاسات الوقائية أو الدفاعية، ويعد حب الاستطلاع لدى الطفل من الوسائل الفردية للثقافة، فهو عامل وظيفي من عوامل النمو ودالة تشير على الانتباه، كذلك الملاحظة فهي نوع من أنواع حب الاستطلاع وقوة التحليل ويعتبر كل من القراءة والتفكير واللعب من وسائل الثقافة الفردية أما الوسائل المدرسية للثقافة، فتتمثل في طرق التدريس، والتعليم عن طريق اللعب والعمل في مجموعات لتحقيق التفاعل والتعاون بين الأطفال، والتعليم المفرد الذي يستند إلى حقيقة أن الأطفال يختلفون في القدرات والمهارات والاتجاهات، ويلجأ المعلم أو المربي إلى استخدام هذه الطريقة في التعليم لغرض تطبيق معالجات فردية توافق حالة كل طفل على حدة لتحقيق حاجاته ودفعه إلى الشعور بالأمن والارتياح.

الألعاب الشعبية

اللعب الشعبي هو ذلك اللعب الذي يتسم بال عفوية والتقاليد من قبل الأطفال داخل إطار بيتهم الخاصة والعامة، ويتنظيم ذاتي يلزمون أنفسهم بشروطه وقواعده بفعل الالتزام الذاتي بعقد لعب جماعي غير مكتوب. والألعاب الشعبية هي نتاج تعلم وليس تعليم وهي ظاهرة أساسية لثقافة الطفل والألعاب الشعبية تتميز بخصائص وضحتها محمد الجوهري المشار إليه في (عثمان، 1994) وهي:

- 1- الألعاب الشعبية هي ظاهرة ثقافية توجد في كل الثقافات.
- 2- هناك خصائص عامة للألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال تشترك فيها كل الثقافات، كما لو أن هذه الألعاب ظاهرة طبيعية في ثقافة الأطفال وتعبّر عن حاجات طبيعية لديهم.

- 3- تأخذ الألعاب الشعبية بجانب الخصائص العامة المشتركة بين الثقافات المختلفة، طابعاً بيئياً، فهذه الألعاب تعكس ظروف البيئة الطبيعية، والبيئة الاجتماعية الثقافية.
 - 4- يؤثر المستوى الحضاري للمجتمع تأثيراً كبيراً في الألعاب الشعبية.
 - 5- ألعاب الأطفال الشعبية أقل تأثراً بالتعليم الرسمي.
 - 6- تعتبر ألعاب الأطفال الشعبية ظاهرة من ظواهر النمو لدى الأطفال، فهي تنمو وتتطور معهم شأنها في ذلك شأن أي نشاط عند الأطفال.
 - 7- التلقائية في ممارسة الأطفال للألعاب الشعبية هي من أبرز خصائص هذه الألعاب، فالطفل يمارسها في أي مكان متاح له وبأبسط الأدوات المتاحة في البيئة.
 - 8- ألعاب الأطفال الشعبية هي ألعاب بسيطة سهلة، ولا تتطلب قواعد صعبة، كما أنها من نتاج الأطفال أنفسهم ولا تستوجب أي تدخل أو توجيه من الكبار.
- والألعاب الشعبية قديمة قدم المجتمعات الإنسانية، رافقها في مراحل تطورها الحضاري وسيطاً تربوياً خفياً، يكسب الأطفال سلوكيات تعليمية ذات دلالات تربوية تتصل بتنشئتهم الاجتماعية وإنماء شخصياتهم من جميع الجوانب، العقلية منها والإدراكية والوجدانية والأخلاقية والجسمية والاجتماعية. (الخوالدة، 1988) واللعب الشعبي يتأثر بمجموعة من العوامل، تجعل منه نشاطاً متبايناً ومتفاوتاً بالنسبة للأطفال أولاً، وبالنسبة لبيئاتهم ثانياً، وأبرز هذه العوامل ما يلي: (المرجع السابق)
- 1- الحالة الصحية والتغذية: فالأطفال الأصحاء جسمياً ونفسياً يلعبون أكثر من الأطفال غير الأصحاء أو الذين يعانون من سوء التغذية وضعف الصحة العامة.
 - 2- المستوى العقلي: إن الأطفال الأذكى يبدون اهتماماً كبيراً في تنوع الألعاب بينما يميل الأطفال الأقل ذكاءً إلى ممارسة ألعاب غمطية ذات شكل واحد.
 - 3- الجنس: يميل الأطفال الذكور إلى ممارسة أنواع من الألعاب تختلف عن أنواع الألعاب التي تمارسها الإناث، ويعود ذلك إلى المفاهيم الثقافية في البيئة وإلى تباين الأدوار المتوقعة اجتماعياً من كل من البنين والبنات.
 - 4- العوامل البيئية: تؤثر العوامل البيئية في ألعاب الأطفال واهتماماتهم بنشاط اللعب ومواده، فالألعاب الشعبية تتباين بتباين البيئات وما تنطوي عليه من اختلافات في المناخ والتضاريس والإمكانات.

5- العوامل الاجتماعية والثقافية: يتأثر لعب الأطفال من الناحية النوعية والكمية بثقافة المجتمع وفلسفته وحالته الاقتصادية، وأوضاعه الاجتماعية، فكلما كانت هذه العوامل إيجابية، كلما كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال في البيئة أفضل.

6- موقف الكبار من لعب الأطفال: يتحدد لعب الأطفال باتجاهات آبائهم وأمهاتهم ويمدى إدراكهم لأهمية اللعب في حياة أطفالهم.

7- إمكانات اللعب: تؤثر إمكانات اللعب المتوفرة في تحديد نوعية اللعب وأساليبه، وتشجع الأطفال على ممارسته.

والألعاب الشعبية تشتمل على الألعاب الحركية، والألعاب التمثيلية، والألعاب الرياضية، والألعاب الثقافية، والألعاب الترفيهية، وألعاب المنافسة، والألعاب التركيبية. وهي على الرغم من بسطتها ورخص ثمنها أو ربما مجانيته (في حالة الحصول على مواد اللعب من الطبيعة) تساهم مساهمة فعالة في تنمية مدارك الأطفال واستثارة تفكيرهم، وتنمية عضلاتهم، وتنشيط أجسامهم، والترويح عن أنفسهم، والتفاعل الإيجابي مع الآخرين، وفيما يلي نستعرض بعض الألعاب الشعبية المتعارف عليها في المجتمع العراقي.

أبرز أنواع الألعاب الشعبية في المجتمع العراقي

أولاً: ألعاب البنات

تنوع ألعاب البنات وتشكل فمنها الألعاب الحركية، ومنها الاجتماعية، والعقلية، والإبداعية، والوجدانية، ومنها ما تساعد على إدراك العلاقات، والتفاعل اللفظي وغير اللفظي، وغيرها من الألعاب التي تنمي مهارات الأطفال وتساعد على توجيههم تربوياً. ومن أبرز ألعاب البنات ما يلي:

1. **الدمى:** ويطلق عليها باللهجة العامية مصطلح (العاب ومفردها لعبة) وكانت الدمى تصنع من القماش من قبل الأم أو من قبل الأطفال الأكبر سناً، والدمية تخاط عادة على هيئة أنثى ما تكون بجسم الإنسان ثم تحشى بالقطن ويركب لها رأس بوجه مدود ورقبة ويثبت في أعلى الجسم ليكون الدمية، وغالباً ما تخاط للدمية ملابس متنوعة ومصنوعة من فضلات الأقمشة، وغالباً ما يخاط للدمية ملابس زفاف كاملة، كما تصنع أنواعاً مختلفة من الأشكال ومن الجنسين من الدمى الصغيرة أي التي تكون بمثابة أطفال ويطلق على الدمية الصغيرة

مصطلح (القنّي) وتلعب القنّيات بالدمى بطرق كثيرة ومتعددة، إذ يخصص لها ولأشائها الخاصة مكاناً صغيراً في أحد أركان البيت، وتقوم الأطفال البنات الصغيرات بممارسة شتى أنواع نشاطات اللعب الاجتماعية، كإقامة حفلات زفاف الدمية، أو ولادتها، أو القيام بزيارتها بسبب مرضها وما إلى ذلك.

والألعاب بالدمى تحقق التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وتدرّبهن على كيفية التصرف في المواقف الاجتماعية المختلفة، مثل طرق الزيارات، وتنظيم الحفلات، وتقديم الهدايا في المناسبات المختلفة، بالإضافة إلى أنها تحقق للأطفال المتعة والبهجة وتفسح لهم مجال التنفيس عما يدور في أذهانهم وفي نفوسهم. واللعب بالدمى يحفز الأطفال على ممارسة اللعب الإيهامي والقيام بتمثيل الأدوار، مما يدفعهم إلى تنشيط تفكيرهم الإبداعي بطرح الأفكار الجديدة.

2. **الصقلة:** تقوم بممارسة هذا النشاط من اللعب طفلتان يتراوح عمرهما بين ثمانية إلى عشرة أعوام، والصقلة تتكون من خمس قطع من الحصى متقاربة الأحجام ويبلغ حجم كل واحدة ما يقارب حجم حبة العنب الكبيرة وتُمَارَس هذه اللعبة عادة في باحة البيت أو في ركن من أركان الحارة. وربما أطلق على هذه اللعبة اسم (الصقلة) لأن قطع الحصى التي تستخدم في اللعب تكون عادة ملساء صقيلة. وتتم لعبة الصقلة باتباع الخطوات التالية:

- أ- تجرى قرعة بين الطفلتين لمعرفة من ستبدأ اللعب أولاً، والقرعة تجرى باستخدام قطعة نقود معدنية ترمي إلى الأعلى لتستقر على الأرض بعد أن تخمن كل واحدة من الطفلتين الصورة التي ستستقر عليها قطعة النقود بعد استقرارها على الأرض، فمن كانت الصورة التي خمنتها إلى أعلى كانت الفائزة بالبداية باللعبة.
- ب- تبدأ الطفلة باللعب إذ تفرش الحصى على الأرض وتلتقط واحدة من هذه القطع وترمي بها إلى أعلى بينما تلتقط واحدة من قطع الحصى قبل أن تسقط قطعة الحصى التي رمت بها إلى أعلى إذ يتحتم عليها استقبالها بيدها قبل أن تسقط على الأرض، وتقوم الطفلة بتكرار هذه الحركة إلى أن تلتقط جميع قطع الحصى الموجودة على الأرض.
- ج- في هذه المرحلة ترمي الطفلة الحصى على الأرض وتلتقط واحدة ثم ترمي بها إلى أعلى وتلتقط قطعتين من الحصى قبل أن تسقط تلك التي رمتها إلى أعلى على

الأرض إذ عليها ان تستقبلها بيدها، ثم ترمي بها إلى الأعلى ثانية لتلتقط القطعتين الباقيتين دفعة واحدة.

د- هنا ترمي الطفلة جميع الحصى على الأرض وتلتقط واحدة ترمي بها إلى أعلى ثم تلتقط واحدة وتستقبل تلك التي رمتها إلى أعلى، ويعددها ترميها إلى أعلى ثانية لتلتقط الثلاثة الباقيات دفعة واحدة وتستقبل بيدها تلك التي رمتها إلى أعلى قبل سقوطها على الأرض.

هـ- في هذه المرحلة عليها أن ترمي الحصى على الأرض وتلتقط واحدة لترمي بها إلى أعلى ثم تلتقط الأربعة الباقيات دفعة واحدة ويبد واحدة وتستقبل تلك التي رمت بها إلى الأعلى قبل وصولها الأرض.

و- تلف الطفلة في هذه الخطوة إصبعها السبابة فوق إصبعها الوسطى من اليد اليسرى وتثبت كنفها على الأرض بإسناد الإبهام والوسطى على الأرض مشكلة في تلك الحركة ما يشبه القوس، ويعددها ترمي الحصى أمام تلك الكف بطريقة عشوائية وتطلب من الطفلة التي تشاركها اللعب أن تختار واحدة من هذه الحصى والتي يطلق عليها (العروس) وبعد تعيين العروس تبدأ اللعبة بالتقاط واحدة من الحصى ورميها إلى أعلى بينما تحاول إدخال جميع الحصى الواحدة تلو الأخرى تحت ذلك القوس شرط ألا تصطدم أي من تلك الحصى (بالعروس) فإذا تحركت العروس تخسر الطفلة اللعبة، كما أنه يجب عليها أن تدخل كل واحدة من الحصى تحت القوس برمي القطعة التي اختارتها لترمي بها إلى أعلى وتلتقطها قبل أن تسقط على الأرض، وتقوم بإدخال العروس تحت القوس كخطوة أخيرة لهذه المرحلة.

ز- الخطوة الأخيرة تقوم فيها الطفلة بوضع قطع الحصى الخمس في كنفها ورميهم جميعهم إلى أعلى ثم التقاطهم بظهر الكف، فإذا استقرت على ظهر كنفها جميع قطع الحصى تحصل على خمسة نقاط، وإذا استقرت أربعة تحصل على أربعة نقاط، وهكذا. وفي كل خطوة من خطوات لعبة الصقلة على الطفلة أن تلتقط الحصى قبل أن تسقط تلك التي رمتها إلى أعلى، فإذا لم تتمكن من استقبالها وسقطت على الأرض تعتبر خاسرة ويتحول الدور إلى زميلتها في اللعب. وتفيد هذه اللعبة في تشجيع المنافسة وإضفاء المتعة إلى نفوس الأطفال، وتساعد في تمرين العضلات الصغيرة، والتوافق بين الإبصار والحركات العضلية، كما أنها تدرب الأطفال على توخي الدقة

والحذر والانتباه، وتعلمهم الرمي والالتقاط وتقدير المسافة والأبعاد، وسرعة الحركة وخفتها.

3- لعبة الحبل: لعبة الحبل قد تكون فردية أو جماعية، فهي تعتمد على أسلوب ممارسة هذا النوع من النشاط، ولعبة الحبل لا تحتاج إلى مواد عديدة سوى إلى حبل طوله يتراوح بين 4- 5 أمتار. ففي اللعب الفردي تأخذ الطفلة الحبل وتلفه من الطرفين عدة لفات على كفيها، ثم تضعه خلفها وتبدأ بالقفز مع تحريك الحبل ليكون أسفل قدميها. وتقوم برفعه من أسفل القدمين إلى الرأس بحركات متناغمة، أما لعبة الحبل الجماعية فتأخذ طفلتان الحبل وتمسك كل منهما بطرف منه، ثم يطلب من مجموعة من الأطفال القفز من تحت الحبل الذي تستمر الطفلتان بتحريكه بصورة رتيبة إلى الجانب الأيمن. ومن تتعثر من الأطفال في القفز من أسفل الحبل تخسر اللعبة ولعبة الحبل تساعد في تنمية العضلات الكبيرة للأطفال وتوفر لهم المتعة والسعادة، كما أنها تساعد في التفاعل الاجتماعي بينهم.

4- لعبة الثعلب فات فات: هذه اللعبة جماعية ممتعة، تتجمع فيها البنات ويشكلن حلقة دائرية، بينما تقوم واحدة من البنات والتي رست عليها القرعة بحمل أي شيء قد يكون منديلاً أو ورقة أو أي شيء آخر، ثم تبدأ بقولها: الثعلب فات فات، فيردد البنات بنوع من الحماس وفي ذيله سبع لفات، وتظل تردد ذلك القول إلى أن تقرر إلى خلف من سترمي المندبل أو الورقة، فإذا اكتشفت البنت التي رمي في خلفها المندبل تقوم لتعلن ذلك، ومن ثم تأخذ دور تلك البنت في تقمص شخصية الثعلب. وهذه اللعبة تعلم الأطفال الانتباه والإدراك والحس الحركي، كما إنها تبعث المتعة في نفوسهن وتدريبهن على التنبؤ والإحساس.

5- لعبة الخرز: الخرز كرات صغيرة جداً لا يتعدى حجم الواحدة منها حجم الحمصة مثقوبة من الجانبين ومصنوعة من الزجاج، وتباع بألوان زاهية جميلة فمنها الأحمر، والأخضر، والأزرق، والأصفر، وكانت لكل خرزة مزيتها الخاصة بها والاسم المستوحى من لونها - فمثلاً كانت الخرز ذات اللون الأبيض الشفاف تسمى بدمعة الشايب، والبنية اللون تسمى الدبسة نسبة إلى لون دبس التمر، وذات اللون السماوي تسمى ماوي، وكان للخرز أشكالاً وتسميات عديدة، والبنات ينظمن الخرز عادة في خيط طويل ويضعنه حول رقبتهم، ومن البنات من تمتلك أخراطاً طويلة من الخرز وتكون هي المسيطرة على اللعبة أي سيدة اللعبة، لأن ذلك يدل على فوزها دائماً وحصولها على أكبر عدد من الخرز، ولعبة الخرز تقوم على إيجاد حفرة صغيرة بحجم الدرهم أو المائة فلس وعميقة نوعاً ما وتوجد هذه الحفرة إما

بالحديقة أو في ركن من أركان الحارة. وتقوم بلعب الخرز مجموعة من الأطفال يجتمعون أمام الحفرة يجلسن بشكل دائري، ثم تبدأ كل منهن برمي مجموعة من الخرز أمام الحفرة، والمجموعة تشكل عدداً متفق عليه وتبدأ كل منهن وبالدور باستخدام سبابتها في دفع الخرز إلى الحفرة. ومن تدخل جميع الخرز إلى الحفرة بمهارة هي الفائزة وتستولي على كل ما في الحفرة من خرز. ولعبة الخرز تساعد في تنمية العضلات الصغيرة وتحتاج إلى مهارة وحذق في اللعب، وتنمي مهارة التركيز للوصول إلى الهدف.

6- لعبة التوكي: تتكون هذه اللعبة من مخطط مستطيل يشتمل على ثمانية مربعات متساوية بالقياس ويرسم على الأرض بواسطة قطعة من الفحم أو الطباشير، وتشترك في هذه اللعبة أربعة بنات، أما المواد المستعملة في هذه اللعبة فلا تتعدى غطاء علبة أو خشبة مربعة، فالمهم في هذه المادة أن يكون لها ارتفاع معين. وتبدأ اللعبة في رمي الطفلة الأولى لهذه القطعة الخشبية أو غطاء العلبة على الأرض، ثم تبدأ بتحريكها برجل واحدة مع إبقاء الرجل الأخرى مرفوعة، ويشترط في هذه اللعبة عدم اقتحام الخطوط التي تفصل بين مربع وآخر، فإذا حصل ووقعت القطعة على الخط تحسّر البنت اللعبة وتتناول أخرى ذلك الدور. وفي هذه اللعبة تتمرن الطفلة على استخدام عضلاتها الكبيرة، مع التركيز والحذر كما تتدرب على استخدام رجل واحدة فقط.

7- لعبة سنيلة السنبيلة: وفيها تشترك مجموعة من الأطفال البنات، فتقف أحدهن التي رست عليها القرعة على قدميها مع وضع كفيها على ركبتيها وتخفي قامتها إلى أسفل وتبدأ البنات بالتعاقب على القفز من فوق ظهرها، فإذا تعثرت إحدهن أو سقطت، تأخذ دورها في الوقوف على قدميها والحناء ظهرها ووضع كفيها على ركبتيها، وهذه اللعبة تنمي عضلات الرجلين واليدين لدى الأطفال، كما أنها تنمي لديهم مهارات القفز من مكان عال دون خطأ.

8- لعبة شنو عشاتا: هي لعبة تنمي قدرات الأطفال على الاتصال اللفظي وغير اللفظي ومنادها أن تجلس الطفلة على الأرض وترتدي عباءة تخفي في داخلها يديها، ويتجمع حولها الأطفال بينما تجلس إلى خلفها طفلة أخرى بطريقة غير مرئية وتبدأ اللعبة بقولها: لقد خبزت أمي لنا خبزاً عجبياً فكان كل رغيغ بهذا الحجم فتقوم الطفلة التي تجلس إلى الخلف وتخبي نفسها بمد يديها لتشير إلى حجم الرغيغ، ثم تقول وطبخت لنا أكلاً لذيذاً بقدر كبيرة هذا حجمها، فتمد الطفلة الجالسة في الخلف يديها لتشير إلى حجم القدر وهكذا. ويتعلم

الأطفال من هذه اللعبة مهارات الاتصال اللفظي وغير اللفظي والتعرف على لغة الإشارة وإلى الفروقات في الأحجام والارتفاع .

9- **لعبة الخبيلة:** وهي لعبة الاختباء وتبدأ بالقرعة حيث تجتمع مجموعة من البنات ليشكلن دائرة مع مسك أيادي بعضهن البعض بعضهم بالأيادي، ويرددن قول (كاش كيش كوش) ثم تفصل كل واحدة يديها عن زميلتيها وتطبق كفيها إما براحة الكف مع راحة الكف الأخرى أو براحة الكف مع ظهر الكف الأخرى ومن طبقت كفيها بشكل مختلف يقع عليها الاختيار ثم يطلبن منها أن تقابل بوجهها إلى الحائط وتغمض عينيها وتقوم البنات بسؤالها كم بيضة بالجامع؟ فتقول بيضتين ثم يقال لها (تنفقس عيناها اللي تباع) أي تصاب بالعمى من تختلس النظر وتغش، وتبدأ البنات بالاختباء في أماكن مختلفة وعليها بعد ذلك البحث عنهن والإمساك بهن، وأول وحدة تمسك بها عليها أخذ دور البحث، وتتعلم البنات من هذه اللعبة مهارة البحث، والإدراك والتنبؤ، مع أنها لعبة مفرحة وممتعة وتساعد الأطفال على التفاعل الاجتماعي وتنمي عضلاتهن الكبيرة من خلال الركض

10- **مخدة العروس:** تشترك في هذه اللعبة طفلتان إذ تقوم كل منهما بلف ذراعها حول رقبة زميلتها وتأخذان باللف حيث تقول الأولى: أنا مخدة العروس فتجيبها الأخرى: وأنا خويط اللولو. واللعبة تهدف إلى التسلية وتساعد في تنمية العضلات الكبيرة، كما أنها تشجع التعاون والتآلف.

11- **لعبة السعيло:** السعيло يقصد به القرد، ففي اللهجة العامية العراقية تطلق كلمة السعيло أو السعلوة على شخصية وهمية أشبه إلى حد كبير بالقرد. ولعبة السعيло تشترك فيها مجموعة من البنات الأطفال ترتدي أكبرهن سنناً أو أكثرهم بدانة العباءة وتطرق الباب على مجموعة الأطفال اللاتي يفترض أن يقفن وراء الباب أو وراء حاجز، وتقول: أنا السعيло، فتجيب مجموعة البنات بالقول يه يه أي ياماما، فتقول: أأكل بنية أسمها فلانة وتسمي واحدة من البنات باسمها فيفتح لها الباب ويستجمعن حولها متظاهرات بالخوف والرعب فتطلب من إحداهن التي تقوم بدور الأم أن تجلب لها بعض الخبز ولما تذهب هذه لجلب الخبز، تقوم السعيло باختطاف البنت وتكرر الأسلوب نفسه في كل مرة إلى أن تخطف جميع البنات، ثم تبدأ بعد ذلك معركة وهمية بين الأم والسعيло وتسترد الأم البنات. هذه اللعبة مع أنها مسلية وممتعة، تساعد على إكساب الأطفال الكثير من المهارات مثل المهارات اللغوية، والعقلية، وتعلمهن أهمية الأم وحنوها على لبنائها، كما تدريبهم على تمثيل الأدوار،

وتنمي عضلاتهن وتعلمهن أهمية أخذ الحيطه والحذر من الغرباء وإكسابهن المهارات الاجتماعية.

12- لعبة الحمصة: تجري هذه اللعبة بين طفلتين، إذ تقف كل منها بشكل معاكس للأخرى أي يتلاصق ظهرهما مع بعضيهما، وتقوم كل منهما بشبك كل من كفيها في كف زميلتها، وتبدأ الأولى بالقول: يا حمصة وتحني ظهرها لتحمل صاحبها إلى أعلى فتجيئها صاحبها: يا زبيبة فتنزلهما إلى الأرض بينما تقوم الأخرى بحملها إلى أعلى كما فعلت الأولى، ثم تسألها قائلة: وقت العشاء ؟ وتنزلهما إلى الأرض فتقوم الأولى برفعها قائلة: تشريية وهكذا تتناوب الطفلتان على حمل بعضهما. وهذه اللعبة تساعد في تنمية العضلات، وتكسب الأطفال مهارة الحوار، والاتصال السليم، وتذوق الحس الموسيقي من خلال الأغنية التي تتعاقب الطفلتان على ترديدها وهي: يا حمصة يا زبيبة. وقت العشاء تشريية، كما أن هذه اللعبة تساعد على التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وتكسيهم مهارات الرفع والخفض، كما تعلمهم التمييز بين الثقيل والخفيف والمرنح والمنخفض.

13- الأغاني والأناشيد: غالباً ما تجلس مجموعة من البنات ينشدن الأناشيد ويرددن الأغاني التي يفضلنها ويستمتعن بترديدها ومن هذه الأغاني: طلعت الشمسية على قبر عيشة عيشة بنت الباشا تلعب بالحشخاشة صاح الديك بالبستان الله ينصر السلطان. وكثير ما تردد البنات انشودتهن المحببة عن العصفور ونصها: عصفوري من كفي طار عصفوري فوق الأشجار إنزل إنزل يا عصفور كل الحب بدون قشور، عصفوري كان صغير ربيته على يدي لما كبر وريش صار ينقر على خدي كل الناس حسدونني وطار عصفوري مني وتغنى هذه الإنشودة عادة مع استخدام الإشارات والتعبيرات غير اللفظية.

وهناك أغاني المناسبات، فحين يعلن عن تحديد يوم العيد سواء عيد الفطر أو عيد الأضحى، تبدأ الأطفال بالغناء الجماعي ويرددن: بكرة عيد ونعيد(ونبوس) يد سعيد وسعيد قرابتنا نذبح له دجاجتنا، وعندما تنتهي أيام العيد ينشدن قائلات: راح العيد وهلاله وكل من رد على(جلاله) أي ملابسه القديمة. والأغاني تنمي لدى الأطفال القدرة على التذكر، وتزيد من حصيلتهم اللغوية، كما أنها تنمي لديهم التذوق الفني والإنصات.

14: الأحاجي والألغاز: لعبة الأحاجي والألغاز لا تنفرد بها البنات، بل يمارسها الأولاد أيضاً، وأحياناً يشترك الأولاد والبنات في هذه اللعبة التي تمثل ثقافة فكرية ولغوية هامة. وألعاب الأحاجي والألغاز تحتل مكانة كبيرة في ألعاب الأطفال والأحاجي تصنف

ضمن نطاق الأدب الشعبي ويطلق عليها مصطلح (المعاظلات اللسانية). ولكن هناك من يصنفها ضمن ألعاب الأطفال الشعبية، وكذلك بالنسبة للألغاز ((Riddles فهي ألعاب شعبية وتندرج داخل نطاق الألعاب العقلية ذات الطابع الثقافي التعليمي. (الخوالدة، 1988) وقد تكون الأحاجي والألغاز مناسبة لمستوى تفكير الأطفال، أو تكون أقل من مستواهم أو أكبر وعندما تكون أكبر من مستوى تفكيرهم لمجدهم يستعينون بالكبار. ويقوم أحد الأطفال عادة بطرح سؤال أي لغز على مجموعة من الأطفال، وعليهم التفكير لإيجاد الحل الصحيح، ومن الألغاز المتداولة، سؤال أحدهم: بطنة شحم ظهره فحم ذيله مقص وصوته جرس ما هو؟ فيأتي الجواب بعد برهة من قبل أحدهم ليقول: طائر السنونو، والسؤال الثاني على سبيل المثال: أخت خالك لكنها ليست خالتك.. فيصرخ الأطفال بحماس: أمي، ثم يأتي السؤال الثالث: طير وطار شق بحار ماله ريش ولا منقار ما هو؟ فيصرخ أحد الأطفال بحماس: الدخان، ويطرح السؤال الرابع: أسود سويداني بالسوق لا لاقائي عمامته خضراء شرطي سليماني، فيجيب أحد الأطفال بعد تفكير مضمّن: الباذنجان، ثم يأتي السؤال الخامس: بالمرعة اخضر وبالسوق أسود وباليبيت أحرر والجواب هو الشاي، ويطرح السؤال السادس: ما هو الشيء الذي إذا وضعت إصبعيك في عينيه فتح لك فمه بشراة، وبعد تردد كبير وطرح إجابات خاطئة يأتي الجواب الصحيح: المقص. ثم السؤال: ما هو الشيء الذي كلما أخذت منه يكبر؟ فيكون الجواب: الحفرة، ويطرح أحدهم السؤال التالي: حجر حنجر حجارة لا... تبيض وتنفقس دجاجة لا، وبعد المداولات والتفكير يجد أحد الأطفال الإجابة، إنها السلحفاة. وهذا النوع من اللعب يستثير تفكير الأطفال ويوسع معارفهم ويساهم في استشارة التفكير الإبداعي لديهم، مع إحساسهم بالمتعة والسعادة والشعور بفرحة الفوز في حالة تقديم الإجابة الصحيحة. أما الأحاجي فهي تنمي القدرة على التعبير وسرعة الحديث فقد يقول أحد الأطفال متحدياً: من منكم يقدر على ترديد ما أقول وبدون خطأ الشاط والشمشاط والإبرة والمقص والمقراط اشجابه على شاطكم وشمشاطكم وإيرتكم ومقصكم ومقراطكم؟ أو يقول آخر ردوداً ورائي وبسرعة: حوش خجة حوش حوش حوش (حوش) بالعامية العراقية يعني (بيت) وكلمة حوش تعني جيد، أو قد يقول أحدهم طالباً من الآخرين التردد وراءه حبش كمش خشم خميس وخميس كمش خشم حبش. (وكمش) بالعامية العراقية يعني (مسك)، وخشم يعني أنف. وربما يقول أحدهم ردوداً ورائي بسرعة: يا حسين حبش حزمة حبش وقدمها قدام الكديش... وهكذا، وهذه اللعبة تدفع الأطفال إلى

استخدام التفكير الإبداعي وتنمي لديهم مهارة الحديث والتعبير وتزودهم بالكثير من المفردات وإلى جانب هذه الألعاب، هناك ألعاب السباق كالركض، وألعاب الكلمات المتقاطعة، وألعاب تسمية الأشياء بأسمائها الصحيحة وألعاب كرة السلة والطائرة وغيرها.

ثانياً: ألعاب الأولاد

تختلف ألعاب الأولاد عن ألعاب البنات أكثر خشونة، ومن أبرز هذه الألعاب ما يلي:

1- **الكعاب:** الكعاب هي عظام مكعبة الشكل تستخرج من العظام التي تفصل بين الفخذ والساق من الخروف، وتغسل جيداً، ثم تستخدم في اللعب، ويجب أن يكون اللاعب حاصلاً على مجموعة من هذه العظام، كما يجب أن يكون لديه أيمن وهو الكعب الذي يستخدمه في ضرب الكعاب الأخرى، والأيمن يثقب عادة من الوسط ويصب في داخله الرصاص المصهور لكي يكون أثقل وزناً. ويرسم على الأرض خط مستقيم طوله حوالي ثلاثة أمتار، ثم يضع كل لاعب ثلاثة كعاب مرصوفة فوق بعضها ثم يضرب على هذه الكعاب بالأيمن الواحد تلو الآخر ليحصل عليهم جميعاً.

2- **الدبيل:** هو عبارة عن كرات صغيرة بحجم الزيتون مصنوعة من الرخام أو الزجاج وملونة بألوان زاهية ومختلفة ويحصل عليها الأولاد من المتاجر، ويشارك في هذه اللعبة مجموعة من الأولاد، إذ يقوم أحدهم برسم مثلث على الأرض ثم توضع كرة من هذه الكرات على كل ركن من أركان ذلك المثلث، وعادة يكون لكل لاعب كرة خاصة مميزة بلون معين أو قد تكون أكبر حجماً بقليل من الكرات المصنوفة على أركان المثلث وتسمى هذه الكرة الخاصة (الصول) ثم يرسم خطاً مستقيماً بعيداً عن المثلث الذي يطلق عليه (الدائرة) ويضع كل لاعب الصول الخاص به على الخط المستقيم ويستخدم سبابته بلفها على إصبعه الوسطى ليوصل الصول إلى واحدة من الكرات الموجودة على أركان المثلث، وكل من يخرج الكرة الصغيرة خارج المثلث تكون من نصيبه، وفي بعض الأحيان يضع الأولاد العديد من الكرات ليس فوق زوايا المثلث فحسب، وإنما فوق خطوطه أيضاً وذلك حسبما يتوفر لهم من عدد من الكرات.

3- **لعبة الحاح:** هي لعبة مستوحاة من لعبة البيسبول العالمية لكنها أبسط منها بكثير، واللعبة تتكون من عصا طويلة يتراوح طولها بين 75 سم إلى متر واحد تقريباً، وعصا قصيرة لا يتجاوز طولها 15 سم، وحجر صغير على شكل كرة حجمه بقدر حجم البيضة، فيقوم اللاعب الأول بأخذ العصا الطويلة بينما يقوم الثاني بأخذ العصا القصيرة فيبدأ الأول

بمحاولة إصابة الحجر، ويقوم الثاني بحماية الحجر بالعصى القصيرة وذلك بضرب العصا الطويلة بالعصى القصيرة، وتحسب النقاط لكل من يصيب الحجر.

4- الطائرات الورقية: وهي لعبة شائعة بين الأولاد الذين تتجاوز أعمارهم العشر سنوات، والطائرات الورقية تصنع من أوراق شفافة زاهية الألوان فيقوم الولد بقص الورقة الشفافة ليعمل منها ورقة مربعة الشكل يتراوح طول ضلعها بين 30 - 40 سنتيمتراً، ثم يثبت في وسطها قطعة خشبية خفيفة السمك ويثبتها بطريقة مائلة لتشكل المربع على هيئة مثلثين، ويثبت قطعة خشبية خفيفة السمك في أعلى الورقة بعد أن يشكلها على شكل قوس، وتثبت الخشبية عادة بواسطة نوع من الصمغ سميك القوام، وبعدها ينقب في وسط تلك الطائرة التي شكلها أربعة ثقب. اثنان في كل جانب بحيث تكون المسافة بين تلك الثقوب متوازنة ويمر خيطاً في كل من هذه الثقوب ولا يتجاوز طول كل خيط ست سنتيمترات ثم يجمع هذه الخيوط مع بعضها ويربطها مع بعضها بإحكام، وتسمى هذه الخيوط بالميزانية أي لموازنة حركة الطائرة، وبعدها يربط الميزانية بخيط سميك نوعاً ما ملفوف حول بكر، ويبدأ بإطلاق الطائرة في الجو بينما يسك البكرة بيده فكلما ارتفعت الطائرة أرخى لها الخيط المتصل بالبكرة أكثر فأكثر. ويقوم بعض الأولاد بخلط مسحوق الزجاج مع الصمغ لعمل عجينة صلبة القوام (وهي طريقة في غاية الخطورة) لتشميع خيوط البكرة بهذه العجينة بهدف إسقاط طائرات الأولاد الآخرين ويطلق على هذه الطريقة (المكاسر) بفتح السين إذ يسقط خيط طائرته المحلقة في الجو على خيوط طائرات الآخرين ليحتك بها خيط طائرته المشمع بالزجاج والصمغ مما يتسبب في قطع خيوط طائراتهم وإسقاطها. ويغض النظر عن مسألة استخدام الزجاج فإن ألعاب إطلاق الطائرات في الهواء تحقق المتعة للأطفال وتساعد في ربط حركة اليد مع الإبصار وتعلمهم الكثير من المدركات مثل أعلى وأسفل أو طار ضد تيار الهواء أو مع تيار الهواء، كما تشدهم إلى المنافسة والتحدي وهناك العديد من الألعاب الأخرى الخاصة بالأولاد كالمسابقات، والألعاب الإيهامية، ومسابقات الجري، والقفز، وكرة القدم، وكرة السلة، واللص والحارس وغيرها وهكذا نجد أن الألعاب الشعبية بكافة أنواعها لها دلالات تربوية كثيرة إذا أنها تنمي جوانب شخصية الطفل جميعها، فهي تعتبر مصدراً ثقافياً وتربوياً واجتماعياً له أهمية في إكساب الأطفال العديد من المفاهيم والمهارات، فضلاً عن أنها تجلب المتعة والسعادة للأطفال وتبعدهم عن التمرکز حول الذات، كما أنها تقوي لديهم الحواس والعضلات وتثري حصيلاهم اللغوية وتثير لديهم التفكير الإبداعي.

مراجع الفصل الخامس

1. الحليدي، منى صبحي والخطيب، جمال محمد (2007) التربية الوجدانية والاجتماعية لطلبة التعليم العام، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
2. الخوالدة، محمد محمود (1988) اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم، الكويت: الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية.
3. النجيجي، محمد ليب، (1981) مقدمه في فلسفة التربية، القاهرة: دار النهضة العربية.
4. حنورة، أحمد حسن وعباس شفيقة إبراهيم (1996) ألعاب أطفال ما قبل المدرسة ط2، الكويت: مكتبة الفلاح
5. ديوي، جون (بلون) الخبرة والتربية (محمد رمضان ونجيب اسكندر، مترجمان) القاهرة: مكتبة الإنجلو المصرية.
6. عدس، محمد عبد الرحيم (1995) الآباء وتربية الأبناء، عمان: دار الفكر.
7. عريفيج، سامي سلطي (2008) مدخل إلى التربية، عمان: دار الفكر
8. قنديل، محمد متولى ويدوي، رمضان مسعد (2005) الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر.
9. ناصر، إبراهيم (2004) أصول التربية، عمان مكتبة الرائد.
10. هندي، صالح دياب وعليان، هشام عامر والعمودي، أحمد عبد الكريم وحواشين، مفيد نجيب (2008) أسس التربية ط4، عمان: دار الفكر

الفصل السادس

إرشاد الأطفال عن طريق اللعب

عناصر الفصل

- تمهيد.
- نبذة عن تاريخ الإرشاد باللعب.
- أهداف الإرشاد باللعب.
- اللعب كمتنفس انفعالي.
- دور اللعب في بناء الشخصية.
- حجرة اللعب وأدواته.
- محددات العلاقة العلاجية.
- أساليب الإرشاد النفسي باللعب.
- العلاج النفسي الفردي باللعب.
- العلاج النفسي الجماعي باللعب.
- الفرق بين العلاج الفردي والعلاج الجماعي في اللعب.
- دور المعالج باللعب.
- تأثير الفروق الفردية على اللعب.
- تطبيقات.
- المراجع

اللعب وسيلة أساسية في عملية إرشاد الأطفال لأنهم غير قادرين على التعبير عن أنفسهم لفظياً بطريقة سليمة، ولأنهم يتفاعلون مع البيئة المحيطة بهم من خلال اللعب. (الخفاف، 2010) والعلاج والإرشاد باللعب يستند إلى حقيقة أن اللعب هو وسط الطفل الطبيعي للتعبير عن ذاته، وهو الفرصة الممنوحة للطفل لأن يعبر عن مشاكله من خلال اللعب. والعلاج باللعب يقدم خبرة جديدة للأطفال على مختلف مستوياتهم. واللعب وسيط تربوي هام يعمل على تكوين شخصية الطفل في مرحلة طفولته والتي تعد المرحلة الحاسمة من النمو الإنساني. ويسهم في التكوين النفسي للطفل الذي يبدأ بإشباع حاجاته عن طريق اللعب الذي يفتح أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية، ويتعرف من خلاله حقوقه وواجباته. واللعب مدخل أساسي لنمو الطفل عقلياً ومعرفياً، فهو يعلمه التعرف على الأشياء وتصنيفها، ويتعلم مفاهيمها ويعمم فيما بينها على أساس لغوي. (نبهات، 2008) وبما أن اللعب يعد وسيطاً تربوياً ووسيلة أساسية في عملية إرشاد الأطفال، فاللعب يمنح للطفل الفرصة لأن يعبر عن مشاكله وهمومه، وحاجاته، وطموحاته، وآماله، وأحاسيسه نحو الذات ونحو الآخرين، وتقوم عملية الإرشاد باللعب أو العلاج باللعب على ثلاثة مبادئ أساسية (Moustakas, 1997)

الأول التحقيق والذي يقصد به أن كل فرد يميل إلى تحقيق إمكاناته الداخلية التي تشمل على الإبداع، والفضول والاستكشاف والرغبة في الحصول على الاستقلال الذاتي والفعالية العالية،

الثاني هو الحاجة إلى الاعتبار الإيجابي، يحتاج الأفراد، كل الأفراد إلى الاحترام والقبول والتقدير وإلى العلاقات الودية مع الآخرين، ومع تطور الأطفال ونموهم، تتحول هذه الحاجة أي الحاجة إلى الاعتبار الإيجابي، إلى حاجة ثانوية مكتسبة لاعتبار نفسي إيجابي

الثالث اللعب كتواصل فالأطفال يستخدمون اللعب كوسيلة هامة في عملية الإتصال مع الآخرين، ويلجأون إلى اللعب للتعبير عن عواطفهم وأحاسيسهم وأفكارهم وانفعالاتهم وإرسالها للآخرين بشكل غير مباشر. وعملية الإرشاد هي تلك العلاقة المتبادلة التي تقوم بين شخصين وترمي إلى تحقيق غرض أو هدف، إذ يقوم فيها أحدهما وهو الأخصائي (المُرشد) بحكم خبراته بمساعدة الشخص الآخر وهو (المُسترشد) أو العميل لكي يغير من

نفسه ومن بينته ووسيلة هذه العلاقة هي المقابلة التي تتم عملية الإرشاد من خلالها (ملحم، 2001) وعادة يلجأ المرشد النفسي أو الأخصائي لاستخدام اللعب كوسيلة لملاحظة وضبط وتوجيه سلوك الطفل وتعديله.

نبذة عن تاريخ الإرشاد باللعب

لقد استخدم اللعب كعلاج لأكثر من نصف قرن، وكان يزاوَل وتجري حوله الأبحاث والدراسات في الدول المتقدمة، وتحت قيادة العديد من المعالجين باللعب، ثم تطورت عملية الإرشاد باللعب وأضيفت لها نماذج مختلفة أدجت فيها عناصر من العلاج العائلي الشامل، والعلاج القصصي، والعلاج السلوكي المعرفي (الخفاف، 2010) ويستخدم اللعب في إشباع حاجات الطفل مثل حاجته إلى اللعب نفسه، وحاجته إلى التملك، والسيطرة والاستقلال، ويتيح له الفرصة للتعبير الإنفعالي عن التوترات التي تنشأ نتيجة القلق والإحباط (العناني، 2009) والعلاج أو الإرشاد باللعب يقدم خبرة جديدة للأطفال العاديين والمعاقين، وللذين يعانون من اضطرابات نفسية معينة، أن أول استخدام للعلاج باللعب كان على يد هلموث (Hellmuth, 1919) والتي اعتبرته جزءاً أساسياً من عملية تحليل اضطرابات الأطفال. واستخدمت آن فرويد (Ann Frued) اللعب كوسيلة علاجية في كسب صداقة الأطفال، واستندت إلى نظرية التحليل النفسي. وفي عام 1930 أصبح العلاج باللعب معروفاً كعلاج يقوم على نظرية التحليل النفسي باعتبار:

-إطاره النظري هو مدرسة التحليل النفسي.

-استناده إلى القيمة التفرقية كأحد مبادئه.

-الدور الفعال للمعالج.

ويشير واطسون (Watson, 1934) إلى أن اللعب يزود الأطفال بطريقة أفضل للتفاعل مع البيئة والتحكم بها كما أنه يعطيهم فرصاً أكبر للتفاعل مع الكبار الذين يمثلون اتجاهات مختلفة لديهم (الخفاف، 2010)

والطفل يعبر عن مشكلاته وهو يلعب، وذلك عن طريق الحركة والكلام، ويساعده التنفيس الإنفعالي في التخلص من المشاعر المكبوتة، وقد يجد الطفل أثناء اللعب حلاً لصراعاته حين يهمل لعبته أو يحطمها ويستخدم اللعب أيضاً لتحقيق أغراض وقائية ك تقديم

الطفل لخبرة ميلاد طفل جديد لكي لا يفاجأ بهذا الحدث. (زهران 1998) وتعد أكسلن Axline 1947 من المهتمين الأوائل بالعلاج عن طريق اللعب، إذ أكدت على أهمية اللعب في تنمية الشعور الإيجابي نحو الذات من خلال جلسات العلاج باللعب أو الإرشاد باللعب، وأكدت كذلك أن الطفل يتحول إلى فرد أكثر توافقاً واكتمالاً وتحزناً وتلقائية من خلال العلاج المتمركز حول العميل (المسترشد)، والعلاج باللعب بالنسبة لها يمكن أن يكون موجهاً أو غير موجّه، وقد تنسب المسؤولية للمعالج (المُرشد) أثناء العلاج، أو يمكن أن تترك المسؤولية للطفل نفسه. والعلاج المتمركز حول العميل حسبما ترى أكسلن، يمنح الطفل فرصة للتوجيه الذاتي، كما أنه مصدراً للنمو الإيجابي لأنه يتميز بالفردية والحرية المطلقة. وترى أكسلن بأن هناك قوة دافعة تدفع الفرد لأن يسعى ويعاني باستمرار لتوكيد ذاته وتحقيقها.

وهذه المعاناة تدفعه باستمرار نحو النمو والاستقلال، ولكي يحقق الفرد ذاته، يجب عليه أن يوازن بين حاجاته، وحاجات الآخرين (عبد الباقي، 1990) وبينت أكسلن أن لدى الطفل قدرة كبيرة على توجيه سلوكه أثناء اللعب، وتوصلت إلى أن البيئة الجديدة التي يعيشها الأطفال المليئة بالألعاب التربوية، تؤدي إلى تغيير أسلوب تفاعلهم مع البيئة الاجتماعية، أي التفاعل مع الأفراد الآخرين وتعد ميلاني كلاين (Malenie Klein, 1949) إحدى أهم دعائم التحليل النفسي بعد فرويد، وقد تعمقت في علم النفس، وأهم إنجاز لها في هذا المجال اكتشاف تقنية التحليل بواسطة اللعب وتلعب الأم من وجهة نظر كلاين الدور الأساسي كمصدر أولي للتنشئة، وإيضاً كسبب لكل الإحباطات وتقول كلاين قد تغشل وسائل عديدة في التواصل مع المريض، وعندما تظهر أهمية الألعاب منذ بداية التحليل، ينبغي أن تزود قاعة اللعب بدمى عديدة، ومغسلة وصنبور للماء الحار وآخر للماء البارد، واسفنجة، وأكواب وصحون، وملاعق وأدوات رسم، وقص ولصق، وكراسي وأثاث يستخدمه الطفل في لعبه الخيالي، ويمارس لعبة الطبيب، والشرطي، والبائع، والمعلم، الخ فهذه الألعاب تستمد قيمتها (من وجهة نظر المحلل) من صفتها الرمزية ومن غناها بالتداعيات اللفظية التي تثيرها. واللعب هو الوسيلة الأفضل للطفل للتعبير عن لاوعيه لأن شدة القلق لديه تمنعه من التعبير اللفظي كما يفعل الكبار. (العناتي، 2009) ويرى سلفرمان (Silverman) أن استخدام اللعب في العلاج النفسي يستند إلى عملية نفسية، وهي التنفيس أي التخلص من عقدة نفسية معينة بإفساح المجال أمامها لتعبير عن نفسها تعبيراً كاملاً. بينما يرى إيزمان (Esman, 1983) أن

العلاج التحليلي النفسي للأطفال باستخدام اللعب، يتطلب ويقوم على تحليل المقاومة والطرح، ولا يقوم على تحقيق التنفيس للرغبات والأفكار، وأن هناك حالات قليلة جداً يتم علاجها وفق مبدأ التنفيس بينما كل الحالات الأخرى التي تأتي للعلاج أو للتحليل يكون مستوى الإضطراب في عمومها شديد التعقيد والتركيب، والصراعات اللاشعورية تكون متنوعة ومتعددة، وحتى عملية التنفيس تكون معقدة ولا تعمل على إيضاح الدفاعات اللاشعورية (الخفاف، 2010) ويشير وينيكوت (Winnicott, 1988) إلى أن اللعب في حد ذاته هو علاج، لأنه يتضمن اتجاهات نحو اللعب، ويرى أن هدف العلاج باللعب هو مساعدة الأطفال غير القادرين على اللعب بأحسيس تلقائية، سواء كان المعالج يركز على مواد اللعب أو على محتواه أو مكانه أو زمانه ولقد استخدم كل من سيموندس (Symonds) وأمين ورينسون (Amen and Renison) اللعب الخيالي لعلاج حالات القلق والتوتر عند الأطفال، (المرجع السابق) ولقد أوضح المعالجون التحليليون أن اللعب يمكن أن يقدم حلاً للصراع الداخلي لدى الطفل، إذ يستطيع الطفل إظهار ما لا يتمكن من البوح به بسبب الخوف، أو بسبب عدم قدرته على التعبير اللفظي، من خلال اللعب.

أهداف الإرشاد باللعب

لعملية الإرشاد عن طريق اللعب العديد من الأهداف نوردتها فيما يلي: أبو سعد، (2009)

- 1- التشخيص والفهم: يقوم المرشد أثناء ممارسة الأطفال لبعض أنشطة اللعب بملاحظة تفاعلاتهم، وتعبيراتهم، وانفعالاتهم والتعبير عن مشاعرهم وأفكارهم، ثم يقوم بتحليل هذه الملاحظات لأجل التواصل إلى فهم طبيعة المشكلة التي يعاني منها كل منهم.
- 2- بناء علاقة مهنية: يساعد أسلوب العلاج باللعب المرشد في بناء علاقة تقبل، وخاصة مع الأطفال الذين يشعرون بالخوف والتوتر، ولا يستطيعون التعبير عن مخاوفهم وتوتراتهم باستخدام الأسلوب اللفظي.
- 3- تبسيط الكلام: في أغلب الأحيان لا يستطيع الأطفال عن التعبير عن مشاعرهم لفظياً، ولذلك يمكن استخدام التعبير غير اللفظي بواسطة اللعب.

- 4- تعلم طرق جديدة للتصرف في المواقف: يحتاج الأطفال الى مهارات اجتماعية جديدة تعلمهم السلوك البديل، فيكون اللعب أداة جيدة وفعالة في تعليمهم كيفية التصرف السليم.
- 5- خفض التوتر لدى الأطفال: الإرشاد عن طريق اللعب يساعد الأطفال على إظهار ما هو كامن في لاشعورهم، وخفض التوتر لديهم.

اللعب كمتنفس انفعالي

يعد اللعب من أفضل الوسائل التي يمارسها الطفل للتخلص من الضغوط والتوترات النفسية، إذ يحدث لديه اتزان عاطفي من جراء اللعب، فقد يقوم بلعب أدوار الكبار ليبر من خلالها عن شعوره من ناحيتهم، فإذا كانت معاملتهم له تتسم بالقسوة والعنف تجده يقلدهم بضرب الدمية أو تأنيبها عن طريق اللعب الإيهامي. والطفل بحاجة إلى التخلص من مخاوفه وقلقه وتوتراته التي تسببها سوء المعاملة والأساليب غير التربوية في معاملته من قبل الراشدين، وهو بحاجة أيضاً إلى تعويض النقص والحرمان الذي يعاني منه سواء كان ذلك الحرمان عاطفياً أم مادياً أم تعبيرياً مما يدفعه إلى ممارسة اللعب فيجد من خلاله كل ما يشبع حاجاته، ويتمكن بذلك من استعادة توازنه. (بلكيس ومرعي، 1982) وتفسر مدرسة التحليل النفسي اللعب على أنه تعبير رمزي عن رغبات محبطة أو متاعب لا شعورية وهو تعبير يساعد على خفض مستوى التوتر والقلق عند الأطفال بواسطة التعبير عن مشاعرهم الدفينة تجاه شخص آخر بواسطة اللعب، وتستطيع الأم أو المربية أن تعرف شيئاً عن حالة طفلها النفسية من خلال الطريقة التي يمارسها في اللعب وتمثيل الأدوار. (عبدات، 2006) واللعب يعتبر مدخلاً لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية قد تصل إلى الأمراض النفسية، وتتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة لعلاج الكثير من الإصابات الانفعالية التي يعاني منها الأطفال لأن الطفل يكون في اللعب على فطرته فتتكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائياً ويبدو سلوكه طبيعياً وبذلك يمكن تفسير ما يعاني من مشكلات. (بلكيس ومرعي / 1982) ولذلك على المعلمين والآباء والأمهات دفع الأطفال إلى ممارسة اللعب الذاتي الحقيقي الذي لا يكتسبه الأطفال بتعزيز الآخرين له فهو نشاط طبيعي لا دخل لأحد له في تعليمه، وهو وسيلة تعلم يساعد في تنمية جميع جوانب النمو عند الأطفال. ويعتبر اللعب مدخلاً لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم، وتشخيص ما

يعانون من مشكلات انفعالية قد تصل إلى مستوى الأمراض النفسية، وقد أكدت البحوث أن الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال أفعالهم الحرة المتنوعة. ولذلك يجب توفير الألعاب الجماعية والأنشطة الملائمة للأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية، أو سلوكية، تتماشى مع مهارات العديد منهم وتسد نواحي القصور عندهم، فاللعب بالنسبة للطفل هو صمام الأمان لعواطفه وانفعالاته، وهو أفضل وسيلة للتعبير الواضح عما يشعر به. (عدس، 1995) كما يجب خلق جو يشعر فيه الطفل بحرية كافية لأن يلعب، ويعبر، ويسأل، ويستوعب، ويستكشف، فاللعب خبرة تعليمية لها قيمتها الكبيرة في تطور الطفل ونموه. واللعب يجعل العالم الداخلي للطفل والمتمثل في مشاعره وأحاسيسه يحتك بالعالم الخارجي ويتفاعل معه، مما يترتب على ذلك مشاركة الطفل الحقيقية في فهم الواقع المحيط به وهذا يشكل الخطوة الأولى للطفل نحو طريق تكامل الشخصية والصحة النفسية، فاللعب نشاط يجب أن الأطفال ويمارسونه فرادى وجماعات ومن السهل منحهم الفرصة للقيام به، وممارسته من قبل الأطفال تساعد في رسم صورة واضحة عن المشكلات التي يعاني منها الأطفال مما يسهل التعامل معها. (أبو أسعد، 2009) ويقوم الإرشاد باللعب على إعطاء الحرية الكاملة للأطفال لاختيار الألعاب التي يميلون إليها ويفضلون اللعب بها، وهذه الألعاب يعبر عن طريقها الأطفال عن طبيعة المشكلة التي يعانون منها.

دور اللعب في بناء الشخصية

بالإضافة إلى كون اللعب نشاطاً يهدف إلى الترفيه عن النفس وتحقيق المتعة، فإنه موقف نفسي واجتماعي ونشاط داخلي يقوم به الطفل لتحقيق هدف معين، ويساهم اللعب في بناء شخصية الطفل من خلال مواقف مختلفة. فمن خلال الألعاب الحركية تتكون لدى الطفل اتجاهات معينة نحو ذاته وشخصيته، ولياقته البدنية، ولذلك يجب أن تترك للطفل مطلق الحرية في اختيار نشاط اللعب الذي يرغب فيه دون تهديد، ويمكن أن يقوم المعلم أو الأب أو الأم بمراقبة الطفل وهو يلعب لوحده، ومن ثم يشترك معه تدريجياً ليقدّم له المساعدات المطلوبة، وهذا يساعد في تنمية شخصيته، ويجعله قادراً على التكيف (عبد الهادي، 2004) واللعب ينمي الطفل من الناحية الاجتماعية والنفسية، ويعلمه القيم لأنه يتطلب التعاون والمشاركة، ومعرفة قوانين اللعب واحترام الدور، لذا يجب أن تتوفر في أية لعبة يمارسها الطفل، حسن التنظيم وتسلسل الخطوات وتتابعها، والسيطرة على جميع مظاهره وخطواته، ووعي تام لكل ما يجري في نشاط اللعب وفي البيئة المحيطة به. (عدس، 1995) كما يجب حث الطفل على

مشاركة أقرانه في ممارسة الألعاب الجماعية، فالطفل يتعلم من خلال الألعاب الجماعية كيفية التفاعل الإيجابي مع الآخرين، وقواعد السلوك والأخلاق والقيم الاجتماعية، ويكتسب مفاهيم التعارف والمحبة والقيادة، وتقبل الخسارة. اللبايدي، وخلايلة، 1998) واللعب يسهم مساهمة كبيرة في تحقيق الانزان العاطفي والإنفعالي في شخصية الطفل ويكسبه العديد من مهارات العمل والمشاركة، وخفة الحركة، ويزيد من حصيلته اللغوية، ويساعده في التعبير عن نفسه لفظياً أو حركياً.

حجرة اللعب وأدواته

ذكر لا ندريث (Landereth, 1991) المشار إليه في (قنديل وبدوي، 2005) بأن غرفة اللعب يجب أن تكون واسعة تتيح للطفل حرية الحركة، وحدد أبعادها بـ 15 قدماً طولاً و 12 قدماً عرضاً، ومساحة تتراوح بين 120 - 180 قدماً مربعاً، ويجب أن تتميز غرفة اللعب بعدد من الموصفات منها أن تكون ذات ألوان زاهية، وسهلة التنظيف، وأن تكون جدرانها عازلة للصوت، أن تلتحق بها غرفة ملاحظة ذات جدار ملاحظة باتجاه واحد، وأن تكون موصولة بآلة تسجيل بغرفة الملاحظة، ويجب أن يلتحق بها حمام مزود بماء ساخن وبارد ومغاسل صغيرة، وخزانات ملابس، وأن تلتحق بها حديقة للزراعة وركن للحيوانات، كما يجب أن تزود حجرة اللعب بطاولتين توضع على إحدهما الألعاب المختارة، وتستخدم الأخرى للتلوين واللعب بالصلصال وغيره. ومن الضروري تزويد الغرفة بسبورة مثبتة على الحائط وأقلام للكتابة. ويجب أن تكون الغرفة مناسبة لتحقيق الأمن والراحة للأطفال، ويرى (Moustakas, 1997) بأنه يجب أن ترتب أدوات اللعب بشكل غير منظم، ولا تتم أية محاولة لتوضيح هوية اللعب أو السياقات التي تستخدم فيها، فتوضع السيارات والعربات الصغيرة، والمسدسات، والطائرات، والهواتف، والزوارق والجرارات على الأرفف. ومن المواد اللازمة لغرفة اللعب جبل القفز وطين الصلصال وأوراق ومقصات، ودمى وأثاث خاص بالدمى، ورمل ومياه ومكعبات وغيرها من الألعاب، والعامل الرئيسي هو وضعها بشكل لا يغري الأطفال ولا يجبرهم على استخدامها بطريقة معينة، فيجب أن يشعر الطفل بحرية كبيرة في إسقاط مشاعره الخاصة واتجاهاته على الأشياء الموجودة في الحجرة ويستخدمها بأية طريقة يختارها.

محددات العلاقة العلاجية

هناك العديد من المحددات التي يجب أن يتبعها كل من المرشد (المعالج) والطفل في جلسة العلاج، تحدد من خلالها الأدوار والمسؤوليات تجاه المعالج والطفل وغرفة اللعب، كما تقدم هذه المحددات الأمان وتسمح للطفل بالتحرك بحرية في لعبة مع توفير الأمان والسلامة له في غرفة اللعب، بالإضافة إلى أن هذه المحددات تجعل من تجارب غرفة اللعب واقعاً حياً، وأهم هذه المحددات ما يلي: (الخفاف، 2010):

- لا يسمح للطفل بأخذ أي شيء من محتويات حجرة اللعب إلى المنزل.
- لا يسمح للطفل بالاعتداء المادي أو المعنوي على المعالج.
- لا يسمح للطفل بتدمير أو تحطيم أي ممتلكات وأدوات حجرة اللعب.
- لا يسمح للطفل بالبقاء بعد الوقت المحدد للجلسة الإرشادية أو العلاجية.
- لا يسمح للطفل برمي أو إلقاء الألعاب أو الأدوات من النافذة.
- لا يسمح للطفل بالخروج من حجرة العلاج والعودة إليها في نفس اليوم أي إذا خرج بإرادته فلا يسمح له بالعودة ثانية في ذلك اليوم.

فوائد الإرشاد باللعب

- يحقق الإرشاد باللعب العديد من الفوائد التي نوردتها فيما يلي: (أبو أسعد، 2009)
- 1- الإرشاد باللعب هو أنسب الطرق لإرشاد الطفل.
 - 2- يقدم للطفل خبرات جديدة حول غوه وفي مواقف مناسبة لمرحلة غوه.
 - 3- يستفاد من الإرشاد باللعب تربوياً وتعليمياً وتشخيصياً وعلاجياً.
 - 4- يساعد الطفل الاستبصار بطريقة مناسبة لعمره.
 - 5- يتيح للطفل فرصة التعبير الاجتماعي والتفاعل مع الآخرين.
 - 6- يتيح الفرصة للوالدين للاشتراك في عملية الإرشاد.
 - 7- يساهم في توفير بيئة آمنة ومفرحة يستطيع الطفل فيها أن يعبر عما يجول في نفسه.

8- بما أن الأطفال لا يملكون القدرة اللغوية للتعبير اللفظي عن مشاعرهم، فالألعاب تترجم أقوالهم.

9- يساعد حسن تقبل المرشد للأطفال ودفع العلاقة القائمة بينه وبينهم على تعزيز ثقتهم بأنفسهم ويمكنهم من تفجير طاقاتهم ومشاعرهم المكبوتة.

10- يساعد الإرشاد باللعب على تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، والتعاون فيما بينهم مما يؤدي إلى توافقهم مع الآخرين.

والإرشاد باللعب يساعد الطفل على إدراك ذاته وتحقيقها، واتخاذ قراراته بنفسه، ومحاولة إيجاد حلول للمشكلات التي يصادفها معتمداً في ذلك على نفسه.

أساليب الإرشاد النفسي باللعب

الإرشاد النفسي باللعب وسيلة مهمة وأساسية في عملية إرشاد الأطفال، فاللعب يساعد على تحقيق النمو الشامل المتوازي للطفل، ويعمل على حمايته من الوقوع في مشكلات انفعالية شديدة. وهناك العديد من الأساليب التي يمكن استخدامها في إرشاد الأطفال باللعب وهي: (قنديل ويدوي، 2005) و(السيبي، 2009)

1- الإرشاد بالتمثيل المسرحي Counseling by Drama :

الإرشاد باستخدام التمثيليات النفسية من أكثر الأساليب شيوعاً في عملية الإرشاد الجمعي. ويتم بتقديم مشهد تمثيلي مسرحي لمشكلات نفسية على شكل تعبير حر من خلال موقف جماعي يتيح فرصة التنفيس الانفعالي التلقائي، ويدور موضوع المشهد التمثيلي حول خبرات المسترشد الماضية وخبراته الحالية، ونظراته المستقبلية التي يخافها ويقلق من أجلها، وقد تشمل القصة موضوعات متنوعة مثل الاتجاهات السلبية، والأفكار والمعتقدات الخرافية، وبعض السلوكيات غير المرغوب فيها، وتحذير المسترشد من هذه الأمور بطريقة غير مباشرة، إذ يقوم المرشد بتفسير دور كل مسترشد في تلك المسرحية وإظهار الشحنات الانفعالية ومظاهر القلق بهدف تعديل السلوك وتقديم العلاج المناسب.

2- اللعب الحر غير المنظم Unstructured play:

يمنح الطفل في هذا الأسلوب مطلق الحرية في اختيار الألعاب التي يرغب في ممارستها، ويكون دور المرشد هنا هو مراقبة الطفل فيما يقوم به من أعمال وقد يشترك المرشد مع الطفل في لعبه لمساعدته على إظهار مشاعره وأفكاره وإعطائه الفرصة للتعبير عما يجيش في نفسه. وتستند هذه الطريقة على افتراض أن لدى الطفل القدرة على حل مشكلاته بنفسه، وإن احساسه ينمو دفعة واحدة نتيجة لعلاقة التقبل بينه وبين المرشد. ويساعد الإرشاد عن طريق اللعب الحر في معالجة العديد من مشكلات الأطفال، وفي التغلب على الخبرات المؤلمة التي يمرون بها.

3- اللعب المنظم أو المحدد Suctured play:

تقوم هذه الطريقة على تخطيط المرشد لبيئة اللعب، بحيث يتم الربط بين مواد اللعب ونوع الاضطرابات الذي يعاني منها الطفل. ويختار المرشد اللعبة للطفل بحيث تتناسب مع مستواه العمري وخبراته والمشكلات التي يعاني منها، وتترك له حرية ممارسة اللعب، وفي أثناء ذلك يسعى المرشد إلى مساعدته في التعبير عن خبراته المكبوتة والتحرر من مشكلاته الانفعالية عن طريق تفريغ رغباته ونزعاته العدوانية ومخاوفه وقلقه واتجاهاته السلبية، ونقلها من داخله إلى اللعبة، وعلى المرشد مراقبته دون تدخل أو تعليق.

4- اللعب بطريقة الإرشاد السلوكي:

يستخدم الإرشاد السلوكي في حالات خوف الطفل من حيوانات معينة بحيث يمكن ترويض الطفل تدريجياً بتعويده على اللعب بدمى تشبه تلك الحيوانات، وفي مواقف آمنة ومتدرجة ومتكررة لتحريره من ذلك الخوف، وبلي ذلك زيارات يقوم بها المرشد باصطحاب الأطفال الذين يعانون من مخاوف من الحيوانات إلى حديقة الحيوانات لمشاهدة هذه الحيوانات دون خوف.

العلاج النفسي الفردي باللعب Individual Play Therapy

يعتبر العلاج باللعب مجالاً سيكولوجياً جديداً لدراسة السلوك الإنساني، ولقد أثبت هذا النوع من العلاج فاعليته وتأثيره. وقد كانت ميلاني كلاين (Melani klein) أول من بدأ التحليل النفسي للأطفال عام 1919، ورأت أن الاضطرابات لا تزول إلا في حالة وعي

الطفل للصراع الانفعالي الذي نشأت عنه هذه الاضطرابات، واستخدمت كلاين اللعب التلقائي كبديل مباشر عن التداعي الحر اللفظي وافترضت أن ما يفعله الطفل في اللعب الحر يرمز إلى الرغبات والمخاوف والمسررات والصراعات والهجوم التي لا يكون على وعي بها (ميلر، 1994) ويقيم المعالج علاقة طيبة مع الطفل فيمثل دور الشخص العادي الذي يسند إليه الطفل مجموعة من الأدوار التي كانت متاعبه ومشاعره نحو بعض الأشخاص مصدراً لقلقه، وتصبح مهمة المعالج جعل الطفل يشعر بذلك عن طريق تفسير لعبه له. وقد استخدمت كلاين في البداية الدمى الصغيرة التي تمثل أشخاص الأسرة في اللعب الإسقاطي، وبحرور الزمن أصبحت أساليب اللعب المستخدمة في العلاج تمتاز بالتنوع والخصوصية بقدر ما هناك من تنوع في الافتراضات النظرية التي يتبناها المعالجون. والعلاج باللعب يوفر للطفل البيئة والمجال لأن يكون تلقائياً وطبيعياً في تصرفاته، وفي هذا الوسط يمكن للطفل أن يلعب أدوراً متعددة من خلال اللعب لا يقدر أن يلعبها خارج الوسط، وهذه الطريقة تسمح له بزيادة فهمه لذاته وبشكل واقعي، فهو يقوم ببعض السلوكيات التي يستخدمها في المستقبل مثل البيع والشراء والقيام بزيارات اجتماعية، والسفر وغيرها. وينادي شارلز شافير (Schaefer, 1983) المشار إليه في (عبد الباقي، 1990) بتفريد العلاج ليتناسب مع كل طفل كحالة خاصة، ويرى أنه إذا تم استخدام العلاج المناسب فسيظهر أثره بسرعة. ولقد وضع أماستر (Amaster) قائمة تشمل على ست استخدامات للعب في مجال العلاج وهي: (المرجع السابق)

- 1- يمكن استخدام اللعب في مجال التشخيص.
- 2- يمكن استخدام اللعب لتأسيس أو إقامة علاقة عمل.
- 3- يمكن استخدام اللعب باعتباره فترة راحة خلال عمل الطفل اليومي.
- 4- يمكن استخدام اللعب لمساعدة الطفل على أن يتعامل لفظياً مع بعض الخامات بوعي ويتربط هذا مع مشاعره.
- 5- يمكن أن يستخدم اللعب في تطوير لعب الطفل اليومي.
- 6- يمكن استخدام اللعب في مساعدة الطفل على أن يتعامل مع الخامات على المستوى اللاشعوري ليرتاح مع التوترات المصاحبة.

واللعب يعتبر فرصة جيدة للطفل لأن يعبر فيها عن جميع خيالاته، ويساعده على إطلاق عدوانه تجاه الآخرين، وإعلاء مشاعر الذنب، وفي دمج كل الافتراضات العلاجية في اتجاه النمو. والعلاج باللعب مجموعة من الاتجاهات يستطيع الأطفال من خلالها أن يشعروا بالحرية التامة في التعبير عن أنفسهم، وبطرقهم وأساليبهم الخاصة بهم كأطفال، ويستند العلاج باللعب إلى ثلاثة اتجاهات أساسية هي: (Moustskas, 1997)

1- إن الإيمان بالطفل والثقة فيه صفة لا تدرك بالحواس، وإنما هو شيء ما يتم التعرف عليه، بشكل واضح من خلال المشاعر والأحاسيس وليس من خلال الإدراكات العقلية وهي صفة ضرورية للتنظيم الإنفعالي، وصفة ضرورية للنمو.

إن الثقة بعب عنها ويتم تفسيرها، فيما بين المعالج والطفل بإحدى طريقتين أو كليهما معاً: بالطريقة المباشرة، والطريقة غير المباشرة:

إن الطفل يصبح على وعي بالمشاعر التي يوجهها المعالج نحوه وهو يحس فيما إذا كان هذا الشخص الآخر يثق فيه أم لا. والأطفال يصفون هذا الإحساس بالثقة كأعظم الصفات أهمية في تجاربهم وخبراتهم التي يكتسبونها أثناء اللعب.

إن الثقة التامة تنعكس في الطفل، عندما يتأمل ذاته، وينظر إلى نفسه على أنه شخص ذو أهمية، شخص يملك شيئاً ما يقدمه لنفسه وللآخرين. فالطفل الذي لديه الثقة في نفسه يؤمن بنفسه. ويكون لديه المبررات التي تشكل دوراً متكاملًا بالنسبة له. ويستطيع أن يتخذ القرارات لنفسه وينفذها، ويستطيع أن يعبر عن نفسه بحرية تامة، وبصورة كاملة، ولا يخشى أن يعاقب على مشاعره أو على معتقداته والطفل الذي يشعر بالثقة التامة في نفسه يعرف ماذا يريد أن يفعل؟ وماذا سوف يفعل؟ وهو يثق في مشاعره الخاصة. والمعالج الذي لديه ثقة في الطفل، أحياناً ينقل هذه الثقة في تعبيرات وعبارات بسيطة مثل: (هذا يرجع لك) أو هذا متروك لك أو أنت أحسن من بيت في هذا الأمر أو الشيء المهم هو أن تفعل ما تريد أن تفعله أنت لا ما يريده غيرك وهذه العبارات وغيرها هي التي تستعمل في الغالب.

وعلى أية حال، فهذه العبارات مجرد كلمات في حد ذاتها، ونفس هذه الكلمات يمكن أن تكون تعبيراً عن عدم التصديق، أو التهكم والاستهزاء. ولكي تأخذ هذه العبارات الطابع أو المعنى أو المضمون العلاجي، يجب أن تشتق وتستقى من الاتجاه الحقيقي للثقة، ويجب أن

تكون تعبيراً عن الاعتقاد العميق للمعالج الذي يمنحه الأطفال ما بداخل أنفسهم من قدرة على نمو الذات وإدراكها.

2- يستند العلاج باللعب المركز حول الطفل، بعد صفة الثقة إلى التقبل وهي صفة أكثر تمايزاً بوضوح صورتها، ويمكن فهمها بصورة أفضل.

وصفة التقبل، ليس مجرد قبول أو اقتناع كما أنها ليست عملية سلبية ولا هي اتجاه يميل للمسايرة، وإنما هي صفة تتضمن التزام حقيقي في الدور الذي يقوم به المعالج، وتتضمن كذلك الإحساس الذي يجب أن يكون معلوماً لدى الطفل.

والتقبل يشتمل على نشاط حقيقي بين الطفل والمعالج الذي يستطيع الطفل أن يحس من خلاله على أنه متقبل، والتقبل يتضمن أيضاً أن يتواصل المعالج بنشاط وهمة مع أحاسيس ومشاعر الطفل ومعانيه الشخصية الخاصة وإدراكاته ومفاهيمه.

ولأن الأطفال يختلفون في إدراكاتهم ومفاهيمهم فإن الأشياء تكون ذات معان مختلفة لديهم. ففي تصورات الأطفال التي تظهر من خلال استخدام الرمل والطين، والماء، وما شابهها، ما يرمز إلى كل شيء تقريباً - فقد يرمز بها الأطفال لأحد الوالدين، أو أحد الأخوة، أو خبرة مؤلمة، أو للمخاوف، وللطعام، والحب وإيضاً قد يرمزون بها للتعبير عن الكراهية والعداوة أو الخصومة وكل هذه التصورات الخيالية وإيضاً يتم تقبلها والموافقة عليها من جانب المعالج ويشجع الأطفال على اكتشاف مشاعرهم وإحساساتهم إلى أقصى درجة من خلال مثل هذه الوسائط أو الوسائل. كما أن الأشياء بتركيباتها الأكثر تحديداً وثباتاً مثل العربات، والسكاكين، والجنود، والبنادق، والقوارب، ربما تكون كذلك رموزاً لأشياء كثيرة بالنسبة للأطفال. والمعالج يتقبل تماماً هذه الرمزية من جانب الطفل، كما هي - على ما هي عليه - ولا يحاول بأية صورة من الصور أن يعمل بقوانين المجتمع في لعب الأطفال. إن الدور الذي يلعبه المعالج ربما يدل شفويًا - بالكلام فقط - على التقبل بتعبيرات كثيرة مثل نعم، لقد فهمت هذه هي الطريقة التي تحس بها أنت فعلاً تخاف منه " يمكنك أن تكون أي شيء تريد أن تكونه ماذا فهمت من الذي رأيته بالضبط؟ ويجب أن يتذكر المعالج جيداً، أنه ليس فقط من خلال الكلمات التي يمكن للطفل أن يشعر أنه متقبل ومرضي عن سلوكه، ولكن أيضاً من خلال مشاعر وأحاسيس المعالج التي يعبر عنها.

ويمكن للمعالج أن يبين صفة التقبل للطفل من بداية إلى نهاية العلاقة العلاجية بينهما. وقد لا يقول المعالج شيئاً أو ومع ذلك يظل اتجاه التقبل إلى الطفل إذا ما تابع الأحاسيس معه. إن شعور التقبل يتهدد إذا ما انتقده المعالج أو استهجنه بأي طريقة من الطرق، وكذلك إذا كافاه المعالج أو استحسنته. فالطفل الذي يكافأ أو يستحسن ما قد يصدر عنه من سلوك قد يميل إلى تقييد نفسه في تلك الأفعال والتعبيرات التي تجلب له الاستحسان والمكافأة. وهذا لن يتفق مع كثير من مشاعره وإحساساته الداخلية الخاصة التي تكون في صراع، أو تلك المشاعر التي تكون معارضة للمشاعر المتقبلة أو الموافقة عليها. وانتقاد الطفل ينتج نتائج متشابهة. وهكذا يتضح أن كلاً من الاستحسان والاستهجان، يؤخر أو يعوق العملية العلاجية.

ولهذا فإنه من المهم لكي يؤدي المعالج دوره بنجاح تام، أن يتقبل الطفل تماماً في كل الأوقات.

3- الاتجاه الثالث هو احترام الطفل The attitude of respect فالطفل الذي يحس أنه محترم يشعر أن إهتماماته ومشاعره مفهومة. وهو يشعر أن المعالج مهتم به كشخص له الحق في أن تحترم مشاعره. وهو يدرك أيضاً أن المعالج حقيقة، يظهر الاهتمام والاعتبار له، ويريد أن يساعده كي يساعد هو نفسه. والمعالج الذي يوصل الاحترام إلى الطفل، يفعل في هذا في صورة تحية يوجهها للطفل، أو في صورة متابعة تتسم بالإمبائية Empathetically أو التعاطف أثناء متابعة لعب الطفل، أو في صورة يوضح له فيها أنه يفهم مشاعره ويفهم تعبيراته. وكل هذه الطرق تسهم في إنجاح العلاج النفسي. إن المعالج يحترم الطفل لأنه يحتاج إلى ذلك في هذا الوقت (وقت العلاج) بالذات، بل في هذه اللحظة بالتحديد. فالمعالج قد يقول للطفل 'تلك هي مشاعرك، وثقت بملك الحق في أن تشعر، وأن تحس' وأن تعبر عن مشاعرك وعن أحاسيسك، وأنا بدوري لن أحاول أن أسلبك إياها، أو أن أصرفك عنها، ولن أحاول أن أحرملك منها، أو أن أنكرها عليك، وسبب ذلك أنها جزء منك وسوف أحترمها وأقدرها كما أفعل دائماً في كل الأمور التي تتعلق بك.

إن المعالج يحترم الطفل بمتابعته، وبمحاولاته الدائمة أن يفهمه كما هو، وأن يكون هذا الفهم عند مستوى الطفل. والمعالج يحترم عادات الطفل وتصرفاته كجزء من شخصيته. وهو

لا يحاول أن يجبر الطفل أو يغريه أن يعدل معاييرهِ، حتى تكون هذه المعايير على اتفاق مع تلك المعايير التي يعتنقها المعالج، أو أي فرد آخر، أو أي مجموعة في المجتمع. والمعالج الذي يحترم الطفل يراه، كما لو كان هو الشخص الذي يملك الممكنات الموجودة بصفة دائمة لمساعدة نفسه.

فالاحترام يتجاوز التقبل ويسبقه بخطوة واحدة، واتجاه الاحترام يضع في اعتباره كل المشاعر والاتجاهات، ويضع في اعتباره أيضاً كل الوسائل والقيم التي يكشف عنها الطفل، والتي يتم الموافقة عليها وقبولها عن طريق المعالج، كأوجه لشخصية الطفل التي بداخله، ومن خلال نفس هذه الأوجه، يملك الطفل الاستحقاق والصلاحيّة والفريدة في ذلك الوقت.

ومن هنا يمكن رؤية الثقة. والتقبل والاحترام، كالتزام ودي، أو كإطار مقترح، للعلاقة العلاجية بين المعالج والطفل. والثقة هي أكثر الاتجاهات شمولاً وعمومية، فهي اعتقاد وتصديق وإيمان بالطفل، وإمكاناته للعمل بعيداً عن مشكلاته، والعمل من أجل اكتشاف الأمور بشكل أفضل بالنسبة له في ضوء واقعه الذي يعيشه. والتقبل والاحترام صفتان أكثر تخصصاً وأكثر نوعية في طبيعتهما من صفة الثقة. والقيام بدور التقبل الذي يضطلع به المعالج نحو الطفل يشجع الطفل في التعبير عن أحاسيسه وعن نفسه بصورة كاملة، ويشجعه على اكتشاف اتجاهاته بصورة أكثر كمالاً واكتمالاً. والاحترام في العلاقة بين المعالج والطفل يشير إلى أن الطفل نفسه يلاحظ كشخص يستوجب الاهتمام وتقييمه لها أهمية ووزنها.

إن الدور الذي يقوم به المعالج يحتم عليه أن يختبر نفسه في علاقته مع الطفل، ليس فقط بلغة الفنيات والأدوات التي يستعملها أو يوظفها في كل جلسة علاجية، ولكن أيضاً في حدود ما إذا كان يوصل أو لا يوصل الثقة، والتقبل والاحترام إلى الطفل، وأين وكيف يحقق النجاح في دوره في كل جلسة علاجية، وأين وكيف يصيبه الفضل في أن يحقق هذه الأهداف.

العلاج النفسي الجماعي باللعب Group Play Therapy

العلاج النفسي الجماعي هو علاج يقدم لعدد محدود من الأطفال في آن واحد دون تحقيق أهداف جماعية، والعلاج الجماعي ليس بديلاً عن العلاج الفردي، لكنه علاج يصلح في حالات معينة يتم اختيارها بدقة وتصنيفها في مجموعات. وكلمة اللعب في العلاج لا تشير ضمناً إلى المعنى المألوف من النشاط، لكنها تعني حرية التصرف وحرية التعبير، وحرية

الكذب والشك وحرية الاحترام - والعلاج النفسي الجماعي يعتبر ضروريا لعدة أسباب لبرزها ما يلي: (عبد الفتاح، 1991)

- 1- أن الأطفال لا يتكلمون بسهولة ووضوح عن مشاكلهم الكامنة فهم ليسوا على وعي تام بها وكلما كان الطفل صغيراً، وكلما كان مضطرباً كلما كان عاجزاً عن التعبير في مناقشة لفظية حول مشاعره واتجاهاته ومشكلاته.
- 2- بعض الأطفال من الصعب كسب ثقتهم. وخاصة أولئك الذي يستشعرون سوء معاملة الأهل - فيفقدون الثقة في الكبار جميعاً. ومن موقف العلاج الفردي نجد أنهم يتجنبون الثقة مع المعالج وذلك بإظهار العداء له وهنا فإن العلاج الجماعي يفيد أمثال هؤلاء الأطفال حيث تكون العلاقات مع المعالج غير وثيقة تماماً. فالمجموعة برمتها تصبح بمثابة عازل تحول بينهم وبين العلاقة المباشرة بالمعالج.
- 3- أن الجماعة تنمي زيادة وعي الطفل بذاته ووعيه بسلوكه وسط المجموعة، وكذلك وعيه بما تسوغه المجموعة من سلوك. فالجماعة تصحح وتعمق فكرة الطفل عن ذاته.
- 4- أن الجلسة الجماعية تتيح للتعبير الصادق الطبيعي أن يتقل من طفل لآخر فيما يشبه العدوى، ويصبح الأطفال في حالة استجابة بعضهم للبعض بينما لا يكون لدى المعالج الوقت الكافي للاستجابة الفردية في الموقف الجماعي. والأطفال يستجيبون لأية محاولة لمساعدتهم. ولما كانت هذه الخبرة والتجربة العلاجية تتقبلهم، وتتضمن التخفيف من مشاعرهم وتتيح لهم فهم أنفسهم، فإن الطفل يمكنه أن يحقق ذاته داخل مجتمع يشبه المجتمع الطبيعي الذي هو جماعة اللعب.
- 5- أن الأطفال في الجماعة أحياناً يكتسبون الشجاعة في القيام بعمل الأشياء التي هم في العادة يبتعدون عنها. ففرصة اللعب بما تظمه من معالج متقبل متسامح ورفاق يعانون من مصاعب، تعتبر منطقة أمان بالنسبة للطفل وسط الحياة ويستطيع فيها أن يتصرف بحرية وأمان.
- 6- أن بعض الاضطرابات لا ترجع إلى أسباب انفعالية عميقة وإنما ترجع إلى هوة بين الطفل والكبار تجعل من الصعب على الطفل أن يلمس طريقه بوضوح وبالتالي يلجأ إلى المقاومة.

7- تسعى بعض الأمهات إلى حماية طفلها بشكل مفرط، ويصعب على مثل هؤلاء الأمهات ترك الطفل يتحرك بحرية لوحده، وفي حالة العلاج الجماعي تستطيع هؤلاء الأمهات ترك أطفالهن مع الأطفال الآخرين لتلقي العلاج لأنهن يجدن أنفسهن مع أمهات أخريات يجلسن في غرفة الانتظار.

ويجب على الأم التي تفرض حمايتها الزائدة على طفلها أن تعلم بأن الطفل الصغير يتعلم من اللعب الجماعي باجتذابه منهاج الآخرين، وإدراكه لما يريدونه، وبإكتشافه بأنه يمكن أن يكون مثلاً يحتذى به الغير، كما أنه يتلقى دروساً قيمة وعديدة في تكييف نفسه لمطالب المجموعة وقيمها، مما يساعده على تكييف نفسه مستقبلاً مع مطالب المجتمع وقيمه المثلى، وحين يلعب الطفل مع رفاقه فمن الأفضل تركه يحل خلافاته معهم بنفسه، فإذا ما حدث بينه وبين رفاق اللعب أي نوع من الخلاف أو الشجار على الأم أو المعلمة عدم تشجيعه على سرد وقائع ذلك، إلا إذا طلب منها ذلك لفض النزاع بينهم - وفي هذه الحالة عليها أن تستمع إلى كلا طرفي النزاع لتساعدهم في الوصول إلى أحكام عادلة يرضونها ولكن هناك بعض الحالات التي تستوجب تدخل الكبار كأن ينطوي سلوك بعض الأطفال على العنف الشديد أو الخديعة، أو العدوان القاسي (عالم ألف ليلة وليلة، 1992)

والعلاج الجماعي باللعب يفيد في علاج حالات التنافس والغيرة، والعدوان، والعادات السيئة، والمخاوف، والانطواء والكذب والأناية، والشعور بالظلم والنبذ، وفي علاج الشخصيات الإنسحابية. والعلاج الجماعي لا يصلح مع الأطفال ذوي الشخصيات المضطربة، لكنه يناسب الأطفال الذين يفتقرون إلى تلقائية السلوك وعجز في القدرة على إقامة علاقات اجتماعية، كما أنه لا يصلح لعلاج حالات العدوان المفرط أو المبالغ فيه (المراجع السابق)

العلاج النفسي الجماعي غير الموجه

غالباً ما يقوم الأطفال بنشاط اللعب على مرأى من الكبار وبدون قصد أو تخطيط، فالعلاج غير الموجه يرى أن اللعب الحر يعالج الاضطرابات الوجدانية، فدور المعالج غير المباشر يخلق جوّاً من المودة والرضى، بينما يقوم الأطفال بالتعبير عن حاجاتهم وشعورهم بكل حرية، فاللعب يؤدي دوراً في التنشئة الاجتماعية للطفل وتحقيق اتزانه انفعالياً وعاطفياً

فيتعلم من خلال اللعب مع الآخرين، ومشاركهم في أداء الأدوار، والالتزام بقوانين الألعاب، والتعاون والإيثار، والتعبير، والأخذ والعطاء والتخلي عن التمرکز حول الذات.

ويتميز العلاج النفسي الجماعي باللعب بأنه يحقق المجال الذي يسمح بتحريك دوافع الأطفال لكي يتعرفوا على أنفسهم وعلى العالم الذي يعيشون فيه فهو يدخل الطمأنينة في نفوس الأطفال مما يؤدي إلى التعبير والكشف عن ذاتهم الداخلية وعن كراهيتهم وخاوفهم، وعن مشاعر الإثم لديهم، ويساعد كثيراً في منح الفرصة للأطفال للتعبير عن حاجتهم الملحة للتقدير والاستقلال والمكانة، أن كل خبرة وكل اتجاه وكل فكرة تتغير كل لحظة بسبب تفاعل القوى النفسية والبيئية في كل فرد، فإن ما حدث بالأمس، لا يحمل اليوم نفس المعنى للشخص، لأن أثر قوى الحياة وضغوطها وتفاعل الأفراد والخبرة، تتكامل جميعها بشكل مختلف من آن لآخر. والطفل يتقبل الناس الذين يعيشون معه، وينسى ويسامح بسرعة، فهو ينسى الخبرات السلبية في حياته، ويظهر بكل الوسائل شغفه وفضوله وحبه الشديد للحياة (عبد الفتاح، 1991). ويقوم العلاج غير الموجه على أساس افتراض أن الفرد توجد بداخله القدرة على حل مشاكله بطريقة مرضية، ويوجد لديه الدافع النامي لجعل السلوك الناضج أكثر إرضاء من السلوك غير الناضج. ولذلك فليست هناك جلسات تشخيصية قبل العلاج، فالمعالج يتقابل مع المريض حيث هو، والفرد يختار الأشياء التي تبدو بالنسبة له أكثر أهمية عندما يكون مستعداً لذلك، والعلاج الجماعي هنا هو تجربة علاجية غير موجهة، يضاف إليها عنصر جديد وهو عمل نوع من التقييم الحاضر للسلوك في ضوء استجابات أعضاء الجماعة بعضهم لبعض. ويفضل في استخدام هذا النوع من العلاج استخدام المواد والخامات التي لا تكون واضحة الشكل، وغير محددة التركيب كالصلصال وأصابع الألوان، والرمل والماء ويستطيع الأطفال التعبير بكل سهولة عن مشاعرهم من خلال استخدامها، كما يجب توفير الدمى وأثاث بيت الدمية المتنوع، والعرائس المتحركة، والمكعبات الخشبية والسكاكين المصنوعة من المطاط، والمناظيد الملونة (البالونات) وزجاجات الرضاعة المصنوعة من البلاستيك، ويستخدم الأطفال تلك الأدوات بشكل تلقائي، كما يقومون بلعب الأدوار المختلفة، وقد يلجأ بعض الأطفال إلى استخدام تلك المواد والأدوات للتعبير عن سعادتهم وعن مشاعرهم الودية نحو الآخرين، أو للتعبير عن مدى استيائهم وغضبهم نحو الآخرين، ويتم أثناء اللعب إسقاط المشاعر المختلفة كالغضب، والغيرة، والقلق، والخوف، وغيرها من المشاعر الدفينة. ولذلك يجب تهيئة المكان والوقت اللازمين لكي

يلعب الأطفال دون حرج ودون الالتزام بالنظام والترتيب، فتراهم يفتشون الأرض وينهمكون بالرسم والتلوين والبناء والهدم والتشكيل، والإبداع، والتدمير، ومن ثم إعادة تشكيل مفاهيمهم حول أنفسهم وإعادة بناء العلاقات مع أسرهم ومع الآخرين ممن يتعاملون معهم. (Moustakas, 1997) وعلى المعالج هنا أن يقوم بالتواصل الانفعالي مع الطفل ومع أفعاله وتصوراتهِ وانفعالاتهِ دون انتقاد أو استحسان، وأن يترك للطفل مطلق الحرية في اختيار أدوات اللعب ووسيلته، وأن يمنحه الفرصة الكاملة للتعبير عن مشاعره وانفعالاتهِ لفظياً، وفي هذا النمط من العلاج يقل الاهتمام بالتشخيص ولا يعتمد على التفسير كأداة علاجية. ولا يعتبر الاستبصار عاملاً أساسياً في عملية التعلم. وتري أكسلين (Axline) المشار إليها في (عبد الفتاح، 1991) أن هذا النوع من العلاج لا يصلح للأطفال المضطربين بشدة والذين يعانون من مشكلات انفعالية عميقة، تبتعد عنهم عن الإحساس بمشاعر الآخرين، وتقتصر أنه من الأنسب الجمع بين نوعي العلاج الفردي، والعلاج الجماعي قدر الإمكان. واللعب الجماعي يؤدي دوراً بارزاً في تكوين النظام الأخلاقي للطفل من خلال تعامله مع الآخرين، فيتعلم الأطفال عن طريق الكبار مفهوم الخطأ والصواب فإذا لم يتمكن الطفل من التخفيف عن توتره النفسي ومشاعره السلبية المتراكمة، فإذا ذلك يقوده إلى الانحراف السلوكي والخلقي (عبد الهادي، 2004) ويدفع به إلى الكذب والسرقة والاحتيال. وبذلك يمكن دراسة سلوكه عن طريق ملاحظته أثناء اللعب مع الآخرين وتشخيص سلبيات وإيجابيات سلوكه مع الجماعة وبالتالي إيجاد الحلول للقضاء على تلك السلبيات وتعزيز الإيجابيات.

الفرق بين العلاج الفردي والجماعي عن طريق اللعب

إن التحليل النفسي الفردي باللعب يتم عادة بين شخصين هما الطفل والمعالج (المُرشد)، أما العلاج الجماعي فيحقق علاقات متنوعة بين الطفل والمعالج، وبين الطفل والأطفال الآخرين، وهذا يحقق العديد من الأمور أبرزها: (عبد الفتاح، 1991)

- 1- العلاج الجماعي يسهل قيام عملية العلاج: إن وجود مجموعة من الأطفال مع المعالج يسهل إقامة علاقات واضحة بين المعالج وكل طفل، فالطفل الذي حضر جلسات علاجية قد يساعد طفل آخر متخوف من حضور تلك الجلسات التي لم

يحضرها من قبل، كما أن وجود الطفل مع مجموعة من الأطفال يزيل عنه الرهبة والمخاوف ويخفف عنه حدة التوتر.

2- العلاج الجماعي باللعب يساعد على التنفيس. يتأبين الأطفال فيما بينهم من حيث التعبير عما يحول في نفوسهم، فالبعض يود الحديث عما يعاني منه من مشكلات، بينما يفضل البعض الآخر عدم الإفصاح عن ذلك وأفضل وسيلة للتنفيس هي اللعب الجماعي لأنه يتيح الفرصة للتعبير بحرية وربما دون قصد أي بطريقة غير مباشرة، مما يساعد المعالج في تشخيص الحالة ووصف العلاج.

3- العلاج الجماعي باللعب يساعد الطفل على اكتساب الاستبصار: والاستبصار يعني الوعي بالذات ففي حالة النشاط الجماعي يدرك الأطفال التغيرات التي تحدث في أنفسهم وفي انفعالاتهم ودوافعهم السابقة واستجاباتهم. وفي العلاج باللعب يكون الاستبصار مباشراً أو قد يكون غير مباشر، لفظياً أو غير لفظي، ويرى بعض المعالجين أن العلاج الفردي يقدم نتائج أفضل حول معرفة الاستبصار أكثر من العلاج الجماعي.

4- العلاج الجماعي باللعب يزيد من فرص اختبار الواقع: يوفر العلاج الجماعي باللعب فرصاً اجتماعية ملموسة لاكتشاف الطرق الجديدة والمقبولة للتعامل. فالمجموعة تسمح للأطفال بالتعرف على الواقع الخارجي والتغلب على متاعبهم ومعاناتهم، ذلك لأنهم كانوا يدركون بأن العالم مليء بالمواقف العدوانية وخيبة الأمل، ولكنهم يجدون العكس عندما يتفاعلون مع أقرانهم بشكل إيجابي ويجدون العون من المعالج الذي يفترض أن يعاملهم باحترام وتقدير وأن يتقبل كل منهم على ما هو عليه دون توجيه أي لوم أو انتقاد.

5- العلاج الجماعي باللعب يهذب التكرار وينمي إلى الأسمى: يهدف العلاج النفسي الجماعي باللعب إلى تنمية اتجاهات الأطفال إلى ما هو أسمى وأرقى، وبما يتفق مع مستويات المجتمع وتوقعاته، فالطفل الصغير قد يقوم بنفس النشاط في كل جلسة، وقد يلعب بالألعاب دون أن يشكل منها رمزاً له دلالة، أو قد يمسك بفرشاة الألوان ويعبث بها من غير أن يقدم شيئاً، فقد يكون بعيداً عن الإبداع، ولكن من خلال العلاج الجماعي يبدأ بالتدرج من تقليد تكراره لأعماله تلك، وقد يشترك مع

الأطفال الآخرين في ممارسة أنشطة معينة لها دلالاتها، أو ربما يبدأ بممارسة الألعاب التنافسية مع الأطفال، وهذا يدفعه إلى التعاون وإلى تكوين صداقات مع بعضهم.

أوجه الشبه والاختلاف بين العلاج الفردي والعلاج الجماعي باللعب

العلاج الفردي والعلاج الجماعي يكمل أحدهما الآخر، وقد يعتمد أحدهما على الآخر، إذ قد يبدأ المعالج باستخدام العلاج الفردي قبل الجماعي كتمهيد له، وبالعكس، وقد يجمع بين النوعين في وقت واحد أي يتخلل جلسات العلاج الفردي جلسات جماعية، أو تتخلل جلسات العلاج الجماعية جلسات فردية؛ ذلك لأن كل منهما يهدف إلى مساعدة الطفل ليفهم ذاته ويدرك مشكلاته ويحقق حاجاته ورغباته (زهران، 1998) وفيما يلي جدولاً توضيحياً يبلور أوجه الشبه والاختلاف بين العلاج (الإرشاد) الفردي والإرشاد الجماعي: (السيبي، 2009:78)

الشكل رقم - 12 -

أوجه الشبه والاختلاف بين الإرشاد الفردي والإرشاد الجماعي

العلاج (الإرشاد) الفردي	العلاج (الإرشاد) الجماعي
1- الجلسة الإرشادية عادة قصيرة.	1- الجلسة الإرشادية عادة تكون أطول وتتراوح حوالي ساعة ونصف الساعة
2- يتركز الاهتمام على الفرد.	2- يتركز الاهتمام على كل أعضاء الجماعة.
3- يتركز الاهتمام على المشكلات الخاصة.	3- التركيز على المشكلات العامة.
4- أكثر فعالية في حالات المشكلات الخاصة.	4- أكثر فعالية في حالة المشكلات العامة والمشاركة.
5- يتيح فرصة الخصوصية والعلاقة بين المرشد والطفل.	5- يتيح فرصة التفاعل الاجتماعي مع الآخرين ويستغل القوى الإرشادية في الجماعة وتأثيرها على الفرد
6- ينقصه وجود المناخ الاجتماعي.	6- يتيح وجود الجماعة تجريب الأفراد للسلوك الاجتماعي.
7- دور المرشد أسهل وأقل تعقيداً.	7- دور المرشد أصعب وأكثر تعقيداً.
8- يأخذ فيه المرشد أكثر مما يعطي.	8- يأخذ فيه المرشد ويعطي في نفس الوقت.

دور المعالج (المُرشد) باللعب

إن أهم ما يجب على المعالج الانتباه له هو توفير جو من الحرية والثقة المتبادلة يستطيع الطفل من خلاله التعبير عن مشاعره ببطلاقة وبدون تردد أو خوف، وأن يتقبل المعالج الطفل مثلما هو، ويمنحه الحرية الكافية في اللعب، وتعتبر مسألة الحفاظ على سرية المعلومات التي يحصل عليها المعالج من الطفل أو من ذويه في غاية الأهمية، مع ضرورة بناء علاقة ودية بينه وبين الطفل تتسم بالود والتقبل وتهينة الجو الآمن والمطمئن له، ومتابعة الطفل في أثناء لعبه مع الأطفال الآخرين، وتوفير الألعاب التي تتناسب مع العمل الإرشادي الذي يقوم به المرشد، ومن واجب المعالج أو المرشد تشجيع الطفل قدر الإمكان للمشاركة في نشاط اللعب مع الأطفال الآخرين، وفي نهاية الوقت المحدد للعب، على المعالج أن يفتح الحوار مع الطفل حول الشخصيات التي تمثلها ألعابه، وتفسير إجاباته وعلاقتها بالحالة الانفعالية التي يعاني منها. (قنديل وبدوي، 2005) وفي كل الحالات فإن اللعب يساعد الطفل في إسقاط مشاعر التوتر والغضب والقلق على الألعاب التي يمارسها، ومن واجب المعالج ملاحظة ذلك وتفسيره، وإيجاد العلاج اللازم. وكل ذلك يتطلب المرونة والحذر من المعالج وملاحظة ذلك وتفسيره، وإيجاد العلاج اللازم. وكل ذلك يتطلب الصبر من المعالج والحذر، وحسن التصرف والوعي بكل كلمة يقولها الطفل، وبكل حركة يتحركها أثناء اللعب، كما يتطلب الصبر وسعة الصدر والحكمة والكفاءة وحسن التصرف، وتقبل التعبير الانفعالي من الطفل.

تأثير الفروق الفردية والاجتماعية على اللعب

أشارت معظم الدراسات حول مدى تأثير الفروق الفردية في اللعب، إلى أن هناك فروقاً في أنشطة الأطفال ما بين الثقافات المختلفة، وما بين الشرائح المختلفة في المجتمع الواحد، وفي دراسة أجرتها (Smilansky, 1968) أشير إليها في (عبد الباقي، 1990) وجدت أن اللعب الدرامي يحقق للأطفال متعة لا يحققها أي نوع آخر من أنواع اللعب، لأن اللعب الدرامي يعكس بطبيعته مواقف الحياة، فنية يتمكن الطفل من التعبير عن خبراته ومعاناته، وهذا يعطيه الثقة بنفسه ومشاعره ويجعله أكثر تفاعلاً مع أقرانه. ولقد وجدت من خلال تلك الدراسة التي أجرتها على مجموعتين من أطفال الطبقات الدنيا والعليا، بأن أفراد الطبقة الدنيا لم يمارسوا أي خبرات درامية في مرحلة ما قبل المدرسة واقتصروا على اللعب الحسي الحركي واللعب التقليدي والألعاب ذات القواعد، واستتجت الباحثة من ذلك بأن هناك حلقة

مفقودة يجب أخذها في الاعتبار، وهي الشعور بالعجز في ممارسة اللعب الدرامي كوسيلة مجدية في تنمية الجانب العقلي، ومن ثم قدمت عدداً من الشروط النظرية لهذه الاختلافات ووضعت برنامجاً تدريبياً للأطفال الذين حرموا من ممارسة ألعاب الدراما الاجتماعية. ومن هذا المنطلق يمكن التحكم تجريبياً في تغيير نمط اللعب، أو في نوع المثيرات الطبيعية الحاصلة وعددها وتوقيت حدوثها، والمقارنة بين جماعات الأطفال الذين يختلفون من حيث السن أو الجنس، أو الذكاء أو المركز الاجتماعي أو الاقتصادي، أو الخلفية الثقافية، ومن ثم دراسة هذه المتغيرات في الفروق الفردية وعلاقتها باللعب وتقديم العلاج المناسب. ومن أبرز الفروق التي تجدر دراستها وأخذها بعين الاعتبار ما يلي : (ميلر، 1994)

1- لعب الأطفال الأذكياء والأقل ذكاءً:

يختلف الأطفال فيما بينهم وفي أي عمر كان في الكفاية والسرعة التي يتمكنون بها من إنجاز الأعمال المعقدة، لاسيما ما كان منها يستوجب استخدام اللغة أو الرموز، فكلما كان العمل الذي ينجزه الأطفال دقيقاً ومتكاملاً ويتم في فترة زمنية قليلة، وكلما كانت قدرتهم على حل المشكلات والألغاز، وارتفعت حصيلتهم اللغوية ومهاراتهم المختلفة قياساً بأقرانهم، كلما دل ذلك على ارتفاع درجة ذكائهم. بينما هناك مجموعة من الأطفال تبتعد عن هذا المستوى. ولقد لوحظ بأن الأطفال الأذكياء يميلون إلى ممارسة الألعاب العقلية، ويميلون إلى اللعب مع الأطفال الأكبر منهم سناً، كما أنهم يلعبون أكثر من الأطفال الأقل ذكاءً، أما الأطفال الذين يعانون من انخفاض شديد في الذكاء فإنهم يظهرون تجديداً أقل في أنشطة ألعابهم، ويفضلون الألعاب الحالية من القواعد المعقدة، ويميلون إلى اللعب مع أطفال أصغر منهم سناً.

2- الفروق بين ألعاب البنين وألعاب البنات:

تمتاز ألعاب البنات بالهدوء، ويفضلن لعب الأدوار الخاصة بالأسرة كاللعب بأدوات المطبخ والغسيل وتبادل الزيارات واللعب بالدمى والرسم والتلوين، أما الأولاد فيميلون إلى الألعاب التي تتسم بالخشونة، ويفضلون تمثيل القتال والحروب والتنافس ويستخدمون المهارات الحركية والعضلية أكثر من البنات.

3- تأثير المثيرات الاجتماعية والعقلية المبكرة على اللعب:

تؤثر مسألة فقدان الأمومة وانفصال الوالدين بالموت أو بالطلاق وتربية الأطفال الذين يفتقدون إلى الأهل لسبب أو لآخر في ملاجئ خاصة ومؤسسات، على ألعاب هؤلاء الأطفال، ولقد وجدت الدراسات المبكرة بأن هؤلاء الأطفال يبذلون عجزاً شديداً في الذكاء والمهارات الاجتماعية والنمو اللغوي. وتتميز ألعابهم بعدم النضج والخلو من الإبداع. ومن بين حالات هؤلاء الأطفال الفقر الشديد وعدم توفر الألعاب بأبسط أنواعها كالدمى، وأدوات الرسم والتلوين والمكعبات وغيرها. وفي المقابل فإن الفروق الواضحة بين الطبقات الاجتماعية كالوضع الاقتصادي والاجتماعي لها دورها الكبير في تعلم الطفل عن طريق اللعب، فالأسر الميسورة والتي تتميز بثقافة عالية ووعي كبير بأهمية الألعاب ودورها في بناء شخصية الطفل، وتهئية العديد من الألعاب التعليمية والترفيهية له، واللجوء إلى مناقشته والإجابة عن كل تساؤلاته، ومنحه الحرية الكافية لممارسة اللعب، تختلف عن الأسر الفقيرة ذات الدخل الاقتصادي المتدني، مع ضعف مستواها العلمي والثقافي، فهي بالطبع لا تتمكن من توفير أبسط الأشياء الأساسية للطفل.

تطبيقات حول عملية الإرشاد باللعب

أولاً: العلاج النفسي باللعب للأطفال الأسوياء العاديين.

إن الأطفال العاديين لا يستخدمون خبرة العلاج النفسي بنفس الطريقة التي يستخدمها الأطفال المضطربين، فلدى كل طفل رموزه الخاصة التي يعبر بها عن نفسه وعن طريقته في إدراك الأشياء من حوله، وكذلك في ردود فعله تجاه العلاقة العلاجية. ومن سمات الأطفال الأسوياء أنهم يحبون تبادل الأحاديث، ومناقشة عالمهم بشكل مباشر ويستخدمون قدراً متنوعاً من أدوات اللعب بشكل منظم. والأطفال العاديون عندما يضايقهم شيء ما فهم عادة يعكسون مشكلاتهم في ألعابهم بطريقة محسوسة إلى حد ما، ولا يتردد الأطفال الأسوياء في التعبير عن عدوانيتهم بوضوح، ويتحملون مسؤولياتهم، وينظر الأطفال الأسوياء إلى المعالج على أنه نوع خاص من الناس، فيستخدمون استراتيجيات متنوعة لاستكشاف مسؤولياتهم وحدودهم في العلاقة العلاجية. والأطفال العاديون أكثر وضوحاً وأكثر تلقائية من الأطفال المضطربين، فالأطفال المضطربين يعبرون باستمرار عن انفعالهم بالقوة بالطرق الشائعة، بينما

هذه الإنفعالات نفسها تتحدد وتتركز بوضوح أكبر لدى الأطفال الأسوياء. والأطفال المضطربون يشكون عادة في المعالج ويمتنعون منه لا سيما في المقابلة الأولى، بينما يقيم الأطفال الأسوياء وبسرعة، علاقة مع المعالج تتسم بالحرية والثقة المتبادلة. ويميل الأطفال الأسوياء إلى مناقشة خبرات علاجهم باللعب مع المعلمين والأهل. أما الأطفال غير الأسوياء فهم نادراً ما يناقشون خبراتهم في اللعب خارج حجرة اللعب. ونورد فيما يلي مثلاً حول الإرشاد باللعب لأحد الأطفال الأسوياء. (Moustakas, 1997)

الطفل سامر:

(سامر) طفل في الرابعة من عمره، كثير النشاط، دخل متحمساً إلى حجرة اللعب وفي الدقائق العشر الأولى تحدث إلى المعالج عن خبراته وتجاربته العائلية، وعن بعض أنشطته في الأسابيع القليلة الماضية. ثم حاول أن يفهم أي نوع من العلاقة تلك التي على وشك التكوين بينه وبين المرشد (المعالج) لكنه كان راضياً عن تلك العلاقة فبدأ في اللعب. أول ما فعله اتجه إلى بيت الدمى ووضع الأثاث في الغرف المختلفة من البيت وأخذ ينشد ويغني طوال الجلسة، وأثناء لعبه التخيلي تحدث عن حكايات طريفة وعن حوادث غير عادية. ولقد لاحظ المعالج أن (سامر) يمتلك حصيلة لغوية عالية بالنسبة لطفل في الرابعة، ومع ذلك فهو في حجرة اللعب ينكص ويرتد إلى أساليب من الكلام الطفولي، ويستخدم أساليب الأطفال الصغار ومقاطع ذات نعلمات شاذة، وقد أدرك المعالج دوافع نكوصه وتقبلها وشعر (سامر) بالحرية في أن يكون ما يريد أن يكون، سواء كطفل صغير أو كشخص راشد. بعد ذلك، قرر المرشد بأن يعقد لسامر جلسة الإرشاد أو العلاج والتي سارت كالتالي:

جلسة اللعب الأولى:

سامر: يتجه نحو زجاجات الإرضاع ويلتقط واحدة ويضع حلمتها في فمه، ويرضع لبضع ثوان ثم يعيدها إلى مكانها مرة أخرى، ثم يقول للمعالج: أريد أن آخذ جرعة أخرى من هذه الزجاجاة.

المعالج: تريد أن تأخذ جرعة أخرى، ليس كذلك؟

سامر: نعم (يلتقط الزجاجاة ويشرب ثانية) قائلاً سأخذ جرعة أخرى.

المعالج: من الواضح أنك تريد أن تأخذ جرعة أخرى.

سامر: سأخذ جرعة كبيرة هذه المرة، يرشفت رشفة طويلة من الزجاجاة ثم يضعها على المنضدة، ويتجه نحو بيت الدمية، يلتقط دمية على شكل صبي، ووقطة صغيرة مصنوعة من المطاط ويتحدث بصوت طفل صغير (مياو، مياو، هوو، هوو) ثم يمسك بالدميتين (الصبي والقطعة) ويضعهما فوق سقف بيت الدمية. ويقول: القطعة سوف تقفز والطفل سوف يقفز أيضاً. وبعد دقائق قليلة يلتقط دمية على شكل فتاة ويقول: هذه فتاة كشافة، أنها تجري ومعها سوط، ثم يكرر نفس الجملة، ها هي تجري ومعها سوط.

المعالج: تجري وتجري وتجري.

سامر: نعم تجري وهي تنزلق على الجليد، أنها تنزلق أينما ذهبت تنزلق في كل مكان، ثم يلتقط سكين مطاوية ويقول: وها هي سكينها الخاصة بالخفر، أنها تحفر بسكينها وتحفر وتحفر.

المعالج: هي تحفر بسكين الخفر، اليس كذلك؟

سامر: نعم وترتدي زلاقات معلنة تصلح للتزحلق على الجليد، أنها تنزلق دون أن تضع عليها ملابس، لأنه جليد دافئ، قال عبارته الأخيرة وهو يخلع الملابس عن جسم الدمية.

المعالج: مادام الثلج دافئاً، فإنها ليست بحاجة إلى الملابس.

سامر: أنه جليد الربيع لذا فهي تشعر بالدفء، ثم يتناول الدمية ويثني جسمها ويطوعه إلى أوضاع كثيرة، ثم يقول: هل تراها؟ أنها مازالت تنزلق على الجليد، ستظل تنزلق طوال الصباح، أنها تنزلق في كل مكان، وتثني وتتحرك باتجاهات مختلفة.

المعالج: نعم أنها تتحرك في اتجاهات مختلفة.

سامر: يواصل كلامه، وتنزلق.

المعالج: تنزلق وتستطيع عمل كل شيء.

سامر: نعم أنظر إليها.

المعالج: نعم يبدو أنها ماهرة في التزلق على الجليد.

سامر: أنها تسير هكذا، وتحمل دائماً سكين تغرزها في الثلج وتصطاد السمك.

المعالج: بالفعل، أنها تستمتع بالتزلق وصيد السمك.

سامر: أنها تصطاد السمك من بين أكوام الثلج، وعندما تصطاد تشعر بالسعادة، أنظر..
لها ترقص أيضاً.

المعالج: نعم، أنها ترقص لأنها سعيدة جداً.

التحليل والاستنتاج:

أوضح من خلال هذه الجلسة أن الاتجاه السلبي الأساسي عند الطفل (سامر) هو النكوص، والنكوص (Regression) هو الرجوع إلى إحدى مراحل النمو السابقة، وفي النكوص يحاول الطفل التحول من موقف حاضري مثير للقلق إلى مرحلة سابقة من مراحل الطفولة تكون أقل إثارة للقلق وأكثر إمتاعاً مثل (الرضاعة أو مص الإبهام). فالطفل سامر حينما لجأ إلى زجاجة الرضاعة ليمتص منها شيئاً، كان متوتراً قليلاً ليها لتخفيف توتره، وهذا تعبير سلبي، أما التعبير السلبي الثاني، فهو أيضاً كان اتجاهه نحو النكوص، إذ أصبح كلامه غير ناضج لا يتناسب مع عمره، بعدها انتقل (سامر) إلى نمط أكثر نضجاً في سلوكه، وعبر عن نفسه بطريقة متميزة، فقد أخذ يغني، وكان سعيداً جداً، وقد تقبل المعالج لعبه التخيلي، كما عبر عنه بطريقة الخاصة، واحترم القيم التي يتضمنها ذلك اللعب وقد كشف (سامر) في جلسة لاحقة أنه هو نفسه تلك الفتاة المتزلقة على الجليد، إذ أنه سكب المياه على الأرض وأخذ يتزلق على أرضية حجرة اللعب، وكان بين الحين والآخر يطعن الأرض بسكين ويمسكها بيده متخيلاً من أنه يصطاد السمك ويصرخ مسروراً بذلك.

ثانياً: العلاج النفسي باللعب مع الأطفال المضطربين:

يقضي بعض الأطفال المضطربين أوقاتهم في لعب منعزل، بينما يتنازع ويتشاجر آخرون بصورة مستمرة، ولا يستطيع كثير منهم اتخاذ القرارات أو تولي المسؤوليات، وغالباً ما يصف الأباء الطفل المضطرب بأنه محب لذاته، وأثاني وعنيد ومتهور ومن الصعب التعامل معه، والطفل المضطرب يرى نفسه أدنى ممن حوله، غير محبوب، وعاجز عن أداء بعض الأعمال التي تسند إليه، وهو يخاف من نتائج سلوكه ويهدده النقد والعقاب، وليس للمكافأة أو التقبل أي أثر بناء بالنسبة له، لأنه يرى أن المكافأة والتقبل ما هي إلا محاولات لتغييره أو تعديل سلوكه. ونعرض فيما يلي حالة علاج الطفلة (سميرة) باللعب: (المرجع السابق)

سميرة طفلة في الرابعة من عمرها، وهي طفلة وحيدة وغير متوافقة بشكل خطير من وجهة نظر معلمتها والأخصائية النفسية والمشرقة على حجرة اللعب في الروضة، وكانت تظهر نمطين من السلوك متعارضين تماماً، فلما أن تبقى منعزلة تماماً عمن حولها، تلاحظ الألعاب، أو أنها تمديدتها لتلعب وهذا نادراً ما يحدث وفي بعض الأحيان تكون عدوانية، تؤذي وتخرب، وتصنفها معلمتها بأنها متقلبة المزاج، ولا يمكن التنبؤ بأحوالها، أما أمها فتصنفها بأنها عنيدة ومتصلبة الرأي، وتصرفاتها تدميرية وبالإطلاع على الوضع الأسري، اتضح بأن أم سميرة تبالغ في توجيهها نحو النظافة، وأن الأم والأب يهددونها دائماً بالعقاب بسبب سلوكها السيئ، كما اتضح أن هناك مشاجرات دائمة بين الأم والأب وأن سميرة تخاف كثيراً من السكاكين ولقد حدد المعالج عدة جلسات للطفلة (سميرة) وكانت سميرة في البداية تحضر بمفردها، وفجأة وبدون تفسير بدأت الأم تحضر الطفلة وبشكل غير منتظم، كانت سميرة في البداية طفلة خائفة محدودة الحركة، تشعر بعدم الأمان، وتلعب بصمت تام، لكنها تغيرت فيما بعد وأصبحت متحدثة، وتلقائية في لعبها، وعدوانية جداً، ولحوحة أحياناً في طلبها وفي أسئلتها التي توجهها للمعالج.

1. جلسة العلاج الأولى للطفلة (سميرة)

أثناء الجلسة الأولى بقيت الطفلة صامتة، وكان يبدو عليها الخوف والشك، من المعالج بشكل خاص، ثم اقترت من الألعاب بحذر والتقطت عربة نقل صغيرة وصارت تحديق فيها لبرهة، ثم التقطت عدة عربات وصفتهم في حيز صغير من الغرفة على شكل دائري، وحشدت في ذلك المكان الصغير طائرة وقارباً أيضاً. ثم وضعت فوقهم مدفعا ضخماً، وعادت إلى الورااء بخطوات سريعة، بعدها التقطت بعض الدمى وصارت تخلع عنهم ملابسهم ببطء شديد، ثم وضعت كل واحدة منها تحت سرير، وقضت بقية وقت الجلسة في تعنيف كل دمية.

2. جلسة العلاج الثانية للطفلة (سميرة)

سارت (سميرة) ببطء إلى منزل الدمية، وبدأت تضع الأثاث فيه، واختارت هذه المرة غرفتين وضعت فيهما الأثاث بشكل مزدحم، ثم تناولت بعض الدمى وجردتهم جميعاً من ملابسهم وأخذت دمية بشكل رجل وفصلت رأسها عن جسدها، ثم أعادت الرأس إلى وضعه الأصلي، بعدها ألبست الدمى ملابسهم ووضعتهم جميعاً على السرير ووجوههم باتجاه الأرض أي (منبطحين) وبقيت ساكنة طوال الجلسة.

3. جلسة العلاج الثالثة للطفلة (سميرة)

تحولت (سميرة) في هذه الجلسة إلى استخدام نمط جديد، فكانت تتكلم طوال وقت الجلسة، وكانت تطلب أن يطمئنها أحد أنها في أمان تام ولها مطلق الحرية وقبل نهاية الجلسة سألت عن مكان السكاكين واستخدمتها في لعبها. وكانت تقول أثناء الجلسة بأنها ستضع بعض الناس هناك ثم ستجعل ألوانهم جميعاً حمراء. بعدها قامت (سميرة) بسكب الماء على أرضية الحجرة، ومشيت عليه خطوات ثم صاحت بصوت عالٍ بعدها دار الحديث التالي بينها وبين المعالج:

سميرة: تقف أمام منصدة اللعب وتشير إلى علب الألوان التي تستخدم في الرسم ثم سألت: ما هذا؟

المعالج: ماذا تعتقدين؟

سميرة: (بصوت منخفض) لا أعرف.

المعالج: أريدك أن تخمني ماذا يوجد بها.

سميرة: طلاء، ثم حاولت فتح العلبة لكنها لم تتمكن، فناولتها إلى المعالج قائلة افتحها.

المعالج: صعب علي فتحها.

سميرة: ما هذا؟

المعالج: ماذا يبدو لك؟

سميرة: لا أعرف ولكن في أي شيء نستخدمه؟

المعالج: يمكنك استخدامه بالطريقة التي تعجبك.

سميرة: تفتح ثلاث علب، ثم تفرغ صندوقاً من الأقلام الملونة على منصدة

اللعب، قائلة: أقلام، يوجد قلم أخضر، وثنان أبيض، وثنان بني، ورابع أصفر.

المعالج: كل الألوان مختلفة أليس كذلك؟

سميرة: وهذا القلم لونه وردي.

المعالج: نعم.

سميرة: أنهم ممتلئون.

المعالج: نعم أهم ممتلئون.

سميرة: تشير إلى سكاكين مطاوعة قائلة: هل أستطيع ألون هذه السكاكين؟

المعالج: إفعلي ما تريدنه.

سميرة: تلتقط سكيناً مطاطياً وتسأله قائلة: ما هذا؟

المعالج: ماذا يمكن أن يكون؟

سميرة: لا أعرف... ثم تصمت برهة لتقول: سكين... أنها سكين.

المعالج: نعم أنها سكين.

سميرة: أود أن أأخذ واحدة من هذه السكاكين إلى البيت.

المعالج: قلنا أنه ليس باستطاعتك أخذ أي شيء من هذا المكان إلى البيت.

وفجأة تناولت سميرة سكينتين مطاطيتين وصارت تشق كل البالونات الموجودة في الحجرة. وهكذا استمرت جلسات العلاج لتبلغ ثمان جلسات كانت (سميرة) في كل جلسة تظهر سلوكها السلبي نحو الدمى، وتلتقط الدمية التي تمثل المرأة لتفصل رأسها عن جسدها، وتونخها وتهدها بأنها ستغرقها هي وأفراد أسرتها، ثم تعود إلى الدمية التي تمثل الرجل فتونخه بأقوال يبدو أن والدها كان يطلقها عليها كقولها (يا بلهاء) وياغبية ويا بكماء) وكانت بين فترة وأخرى تهدد المعالج بأنها سترشه بالماء وكان يذكرها بأن ذلك غير مسموح لها. وتدرجياً بدأت (سميرة) تغير سلوكها، وصارت تتصرف بإيجابية، إذ صارت تقوم بتأنيث بيت الدمية مستخدمة المساحات الواسعة وتاركة مساحات للضيوف، وبدأت تظهر تقديرها للذات إذ صارت تفخر برسومها وتطلب من المعالج أن تأخذها معها إلى الروضة. وفي نهاية الجلسة الثامنة تحول غضب سميرة حيال المعالج إلى غضبها من أمها وأبيها. ولأنها عبرت عن مشاعرها السلبية بحرية، وأن المعالج استطاع أن يستكشف كثيراً من آفاق هذه المشاعر خلال العلاقة العلاجية، فإن المشاعر الإيجابية بدأت في الظهور. وأحست (سميرة) بأنها إنسان ذو شأن وأنها جديرة بالاهتمام، تتقبل ذاتها وتحب ما تفعله، وأظهرت تقبلاً أكثر لوالديها. واستفادت الطفلة كثيراً من الجلسات العلاجية إذ أبدت معلمتها سرورها بتصرفاتها، حيث بدأت اللعب مع الأطفال الآخرين، وصارت تشارك في الأغاني الإيقاعية والأعمال المسرحية، كما أعربت والديها عن سرورها العميق بتغير تصرفات (سميرة) التي أصبحت تعبر عن مشاعرها وأحاسيسها بصراحة وأمانة.

مراجع الفصل السادس

1. أبو أسعد، أحمد عبد اللطيف (2009) الإرشاد المدرسي، عمان: دار المسرة.
2. الخفاف، إيمان عباس (2010) اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، عمان: دار المسرة.
3. الخوالدة، محمد محمود (1988) اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنشاء شخصياتهم، الكويت: الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية
4. السبيعي، معيوف (2009) الكشف عن الموهوبين في الأنشطة المدرسية، عمان: دار اليازوري.
5. اللبائدي، عفاف وخلايله، عبد الكريم (1998) سيكلوجية اللعب، ط3 عمان: دار الفكر.
6. بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق. (1982) سيكلوجية اللعب، عمان: دار الفرقان
7. زهران، حامد (1998) التوجيه والإرشاد النفسي، القاهرة: عالم الكتب
8. عدس، محمد عبد الرحيم (1995) الأبناء وتربية الأبناء، عمان: دار الفكر.
9. عبدات، روهي (2006) اللعب وسيلة لتعلم الطفل وصحته ونموه <http://www.droob.com>
10. عبد الفتاح، كاميليا (1991) العلاج النفسي الجماعي للأطفال: ط3 القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.
11. عبد الباقي، سلوى (1990) اللعب بين النظرية والتطبيق، الرياض: مكتبة الصفحات الذهبية.
12. قنديل، محمد متولي ويدوي، رمضان مسعد (2005) الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر.

13. ملحم، سامي (2001) الإرشاد والعلاج النفسي، عمان: دار المسيرة.
14. ميلر، سوزانا (1994) سيكولوجية اللعب عند الإنسان، (حسن عيسى مترجم) القاهرة: مكتبة الإنجلو المصرية.
15. مؤسسة عالم ألف ليلة وليلة (1992) دليل ألعاب البيت، دار الكتاب العربي: مؤسسة ألف ليلة وليلة
16. Moustakas, Clark (1997) children in play Therapy
17. (عبد الرحمن سيد سليمان، مترجم) القاهرة: مكتبة الزهراء

الفصل السابع

تطبيقات تربوية

عناصر الفصل:

- التدريس باللعب
- تطبيقات تربوية.
- ألعاب لتعليم الطفل وظائف الحواس الخمس.
- لعبة لتعليم الأطفال تشكيل كلمات وجمل مفيدة.
- تطبيقات تربوية على الألعاب التنافسية.
- لعبة لتنمية العضلات وتحقيق التآزر العضلي والبصري.
- لعبة الأدوار.
- لعبة الكلمات.
- لعبة الأشكال الهندسية السبعة.
- ألعاب إبداعية باستخدام الرسم.
- لعبة الألغاز والرسم.
- لعبة الأحاجي والرسم.
- المراجع.

التعليم باللعب Instructional Games

تعددت طرق التدريس وتشعبت لتواكب التطورات المتسارعة والمتلاحقة في مجال التكنولوجيا والثورة المعلوماتية والانفجار المعرفي والاتصالات، ولتحقق متطلبات الجودة الشاملة، والجودة الشاملة هي الكفاءة Efficiency والفاعلية effectiveness، وهي أيضاً تحقيق رغبات وتوقعات العميل من خلال تعاون الأفراد في جوانب العمل، وإتاحة الفرصة للحوار والمناقشة وتوليد الأفكار البناءة والابتعاد عن التردد والخوف، وتنمية الجوانب الإيجابية عن طريق التحسين والتطوير المستمرين. والجودة تعني للتلميذ تحسين دافعيته للتعلم أي الرضا عن بيئته التعلم، وتحسين نتائج تعلمه باستمرار، وتعلمه عن طريق توفير البهجة والمرح وغياب الخوف، وعقد علاقات جيدة مع الزملاء والمعلمين. (الحسين، 2007) ومن هذا المنطلق فإن طرق التدريس في ظل الجودة الشاملة تتميز بابتعادها عن التلقين والإلقاء لأنهما يتعاملان مع أدنى مستوى من مستويات الإدراك العقلي ولا يوفران تعلماً جيداً بالمعنى الذي ينشده نظام الجودة الشاملة، كما تتميز طرق التدريس بإثارتها لأفكار التلاميذ ودافعيتهم نحو التعلم من أجل تأسيس مشاركة فعالة بين أطراف العملية التعليمية، واهتمامها بالتفاعل الإيجابي بين المعلم والتلاميذ وبين التلاميذ للاعتماد على أنفسهم في التعلم، وتوظيفها التقنيات الحديثة واستثمارها في التعليم بطريقة تتسم بالجودة. (عطية، 2009) ولكي يتمكن المعلم من تحقيق الجودة في عملية التعليم والتعلم وفق أسس إبداعية، يجب عليه بمشاركة التلاميذ السيطرة التامة على جميع أبعاد المراحل التالية: (إبراهيم، 2009):

1- المادة العلمية: يجب أن يتمكن المعلم والتلميذ معاً من فهم أبعاد بنية المعرفة ذاتها، وما يرتبط بها من معارف أخرى، وأن يتمكن من مهارات البحث والاستقصاء في المادة العلمية، وعلى المعلم توظيف المادة العلمية وفق معايير محددة يمكن على أساسها أن يكتسب التلاميذ خبرات تعلم تمكنهم من إنتاج معارف جديدة ومتجددة وتساعدتهم على اكتساب مفاهيم حياتية ذات مغزى.

2- تخطيط مواقف التعليم والتعلم: ينبغي على المعلم والتلاميذ سوية التمكن من تصميم ووضع خطة تعليم وتعلم فاعلة، بحيث يتم بناؤها وفق نهج يقوم على أساس اختيار وتكامل أهداف المنهج، واستراتيجيات وأنشطة التعليم والتعلم، وتكنولوجيا التعليم، وأساليب التقويم، على أن يتحقق هذا النهج بفهم وإدراك كاملين، وذلك في ضوء احتياجات

التلاميذ وأنماط تعلمهم وخلفياتهم الثقافية والاجتماعية ويتطلب ذلك القدرة الفائقة في تصميم مواقف تعليمية.

3- تنظيم وإدارة بيئة التعليم والتعلم: يجب أن يتمكن المعلم و التلاميذ معاً من إدارة وضبط الموقف التعليمي بشكل يهيئ مناخاً إيجابياً مشمراً وجواً تشويبه السعادة والمرح لبيئة التعليم والتعلم، ويساعد على تفعيل مواقف التعليم والتعلم خلال هذه البيئة، مع ضمان السلامة والأمان للتلاميذ.

4- إستراتيجيات التعليم وأساليب التعلم: من الضروري أن يستخدم المعلم استراتيجيات تعليم قوية غير غطية، وعلى التلميذ أن يمارس أساليب تعلم متنوعة ومثيرة وجذابة، ويجب أن تقوم استراتيجيات التعليم وأساليب التعلم على أساس التوظيف الأمثل للأنشطة والألعاب التعليمية وتكنولوجيا التعليم والمناسبة، التي تشجع التلاميذ على الفهم والتفكير الإبداعي وحل المشكلات، والتي تعلم أيضاً على جعل جوانب تعلمهم ذات معنى، مع مراعاة المستويات التحصيلية والذهنية والاجتماعية والسلوكية للتلاميذ.

5- التقويم الشامل لعملية التعليم والتعلم: يجب على المعلم جمع وتحليل وتفسير المعلومات الخاصة بأداءات التلاميذ وذلك باستخدام أساليب وأدوات يتعرف من خلالها على مدى ما تحقق من أهداف تربوية صريحة أو ضمنية، كما يجب عليه إشراك التلاميذ بتقويم أداءاتهم، مع ضرورة قيام المعلم بتقويم ذاته وتقديم التغذية الراجعة التي تفيده في تحسين أدائه.

6- مهارات التعليم الذاتي: على المعلم والتلاميذ معاً إتقان المهارات التي تساعد على تحقيق التعلم الذاتي، وذلك لتحقيق التعلم الذاتي المستمر، ومواكبة التطورات الحديثة والمعاصرة في مجالات العلم، ومتابعة المستجدات من الأبحاث والدراسات، وتنمية مهارات التدريس بالنسبة للمعلم، ومهارات التعلم بالنسبة للتلميذ، وتحقيق مهارات الاتصال والتواصل والتفاعل الإيجابي مع الآخرين، وتطوير استخدام التكنولوجيا التربوية، وضمان تحقيق المشاركة مع الآخرين داخل المدرسة وخارجها.

والتعلم عن طريق اللعب يساعد التلاميذ في التعلم الذاتي، ويساعدهم في اكتشاف ميولهم ومواهبهم وقدراتهم بالإضافة إلى أنه عنصر تشويق وإثارة ودافعية للتلميذ حيث يدفعه إلى التعلم المبني على الرغبة. باللعبة التعليمية عبارة عن نشاط هادف تحكمه قواعد

معينة، وتستخدم الألعاب في عملية التعليم والتعلم كطريقة ضمن إستراتيجية متكاملة. ولا تقتصر أهداف استخدام اللعبة على الجانب الوجداني من حيث الاستمتاع والترويح بل تستخدم كهيئة أو كمنظم خبرة لاستنتاج واكتشاف قاعدة أو مبدأ أو اكتشاف إثرائية لتنمية التفكير والإبداع كما يمكن أن يستخدم كنشاط علاجي. واللعبة التعليمية تزيد من دافعية التلاميذ في كل المستويات على التعلم وشحن الفكر إذ أنها تنمي مهارات التخطيط والالتزام بقواعد اللعبة، كما تنمي روح تقبل النجاح وعدم الإحباط في الفشل والدافعية للإصرار والمثابرة. (عبيد، 2009) وعلى المعلم أن يحسن اختيار اللعبة التي يقدمها لتلاميذه بحيث تكون قابلة لتحقيق الأهداف التي اختيرت اللعبة لأجل تحقيقها، كما أن علي أن يقوم نتائج استخدام اللعبة فيما يتعلق بإسهاماتها في تحقيق أهداف الدرس. وهناك العديد من الشروط التي ينبغي على المعلم مراعاتها في اختيار الألعاب التربوية وهي: (هاني، 2010).

- 1- تحقيق الهدف: لكل لعبة هدف تربوي تحققه في النهاية، ولذلك فإن استخدام الألعاب التربوية يجب أن يحقق الأهداف التربوية المنشودة مباشرة.
- 2- المستوى العمري: يجب أن تتناسب الألعاب المقدمة للتلاميذ مع مستوياتهم المعرفية والعقلية، فالألعاب التي تناسب التلاميذ الصغار لا تناسب الأكبر منهم سناً والعكس صحيح.
- 3- إثارة التفكير: يجب أن تساعد الألعاب التربوية في إثارة التفكير والبحث والتأمل، وتوسيع مدارك الطفل المتنوعة من خلال إثارة التساؤلات المختلفة.
- 4- خلوها من عنصر الخطورة: من الضروري أن تخلو الألعاب التربوية المستخدمة في التعليم من عنصر الخطورة الذي قد يلحق الأذى والضرر بالتلميذ نتيجة استخدامها، كأن تكون صلبة أو ذات حافات حادة، أو جارحة أو ما إلى ذلك.
- 5- عدد التلاميذ: يجب أن تتناسب الألعاب التربوية مع عدد التلاميذ الموجودين، مع الأخذ بعين الاعتبار أن هناك ألعاب تصلح للتعلم الفردي وأخرى تصلح للتعلم الجماعي.
- 6- الانسجام والتوافق مع البيئة: كلما كانت اللعبة نابعة من البيئة المحلية للتلاميذ وتعامل مع الموجودات الفعلية المألوفة، كلما كانت أفضل وأكثر إثارة وقبولاً وتسويقاً، وأكثر منفعة.

7- الاستمرارية، قد يميل الطفل إلى القسوة في التعامل مع الألعاب التربوية، وتعرض للسقوط والركل والضرب في حالة الغضب، ولذلك يجب مراعاة الديمومة والاستمرارية عند التفكير بشراء أو تصميم الألعاب التربوية وتقديمها للتلاميذ. أن التعليم باللعب كطريقة تدريس لها أصولها وقواعدها يساعد التلاميذ على الاستكشاف والإبداع، لاسيما وأن المناهج الحديثة في ظل الجودة الشاملة تتسم بالمعرفة الكلية، وترتبط بمحاجات التلاميذ الحقيقية ومحاجات المجتمع، وتتسم بالجانب التطبيقي، فالممارسة فيها هي الأصل، والتجريب هو الأساس، والمشاركة في البحث عن المعلومة وتنظيمها وتوظيفها هي الجوهر الحقيقي للعملية التعليمية. وأن المتعلم في ضوء المنهج الحديث يتسم بالسمات والخصائص التالية: (عبدالحليم وآخرون، 2009)

1- أنه يبادر بأنشطة من صناعه ويتحمل مسؤولية تعلمه، أي أنه يقبل على ممارسة الأنشطة برغبته ويشوق لأنه يعمل ما يود عمله، ويتعلم ما يرغب في تعلمه، ويقوم بالعمل بدافع ذاتي.

2- يتخذ القرارات ويحل المشكلات ويبحث عن طريق عديدة لحل المشكلات.

3- ينقل المهارات وأثر التعلم من السياق الذي تم فيه التعلم إلى سياق آخر مختلف، فالمتعلم النشط يشعر بأنه يمتلك المعلومات، وبالتالي تصبح جزءاً من بنيته المعرفية ويكون تعلمه مثمراً ومرتبطاً باهتماماته.

4- المتعلم النشط يستطيع العمل بمفرده وباستقلالية، كما يستطيع العمل مع المجموعات، فهو يمتلك مهارات العمل الفردي والعمل الجماعي، وبالتالي يتمكن من أن يصبح عضواً متعاوناً في المجتمع.

5- المتعلم النشط يعرف أهمية الوقت وينظم أوقاته حسب متطلبات العمل، وينجز أعماله في مواعيدها المحددة، وهو في الوقت ذاته يستخدم مهارات القراءة ويختار أنسب المصادر للوصول إلى المعلومات المطلوبة.

6- يشق بنفسه ويقدراته ويتحمس لعمله، ويعرف أن التعلم يتضمن مفاجآت وإحباطات، ولحظات صعبة وأخرى سارة، فهو عمل فيه قدر كبير من العاطفة

وليس عملاً عقلياً فقط. فالمتعلم النشط ينهمك في تحديد اتجاهاته ومقدار نجاحه في عمله، فالنجاح يؤدي إلى الثقة بالنفس، والثقة بالنفس تقود إلى الشعور بالارتياح والشوق لاكتشاف المجهول وبالتالي تزيد الدافعية للمتعلم.

7- المتعلم النشط يستطيع أن يختار الوسيلة الملائمة لعرض عمله، ويستطيع توضيح وجهة نظره.

8- المتعلم النشط يتمكن من تطوير معايير لتقويم التقدم في عمله بطريقة منظمة ويعترف على نقاط القوة والضعف لديه، ومستعد للدفاع عن وجهة نظره وتعديلها إذا لزم الأمر في ضوء آراء الآخرين.

ولكي نستطيع من إعداد المتعلم الفعال، فإن المنهج الدراسي يجب أن يسعى إلى حشد الطاقات العقلية والجسمية للدارسين وتهيئة فرص التدريب والممارسة في مختلف المجالات الدراسية، وتجميع تلك الطاقات لكي تصب في الهدف الواحد المتمثل في تنمية مهارات الإبداع لدى الدارسين.

وسائل تنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ:

هناك العديد من الوسائل التي يمكن استخدامها لتنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ، والتي تزودهم إلى جانب ذلك بالامتنان والراحة النفسية، وهذه الوسائل هي: (قنديل ويدوي، 2005) و (عدس، 1995)

1- اللعب: تساعد الألعاب في تنمية القدرات الإبداعية لدى التلاميذ مثل ألعاب تنمية الخيال، وتركيز الانتباه، والاستنباط واستدلال، والحذر والمباغلة وإيجاد البدائل لحالات عديدة، ويعتبر اللعب الخيالي من الوسائل المنشطة لذكاء الطفل، فالأطفال الذين يميلون إلى اللعب الخيالي يتمتعون بقدر كبير من التفوق الاجتماعي، كما أن لديهم قدرات إبداعية متميزة، ولذلك يجب تشجيع مثل هذا النوع من اللعب، ودفع الأطفال إلى ممارسة الألعاب الشعبية التي تساعد على تنمية الإبداع وتنشيط الذكاء، وعلى إشباع الرغبات النفسية والاجتماعية لديهم، وتعويدهم على التكافل والتعاون والعمل الجماعي.

2- تمثيل الأدوار: أن اللعب بالأدوار ينمي علاقات الطفل الاجتماعية ويتيح له الفرصة لأن يتعلم الأوضاع الهامة التي تفيد في التفاعل الاجتماعي، وتمثيل الأدوار يساعد

الطفل على التقمص العاطفي وفهم الأحداث وتفرغ أحاسيسه وتمثيل اتجاهاته وشخصيته، ويحترم مشاعر الآخرين ودوافعهم كما أنه يتمكن من التعرف على قدراته، ويتعلم مهارة التكيف بسرعة من سلوك إلى آخر، ويساعد تمثيل الأدوار على فهم المواقف السلوكية، ويساعد الطفل على اكتشاف الحلول لمشاكله، ومن الضروري توفير الفرصة للطفل لأن يعبر فيها عن أحاسيسه ويوضح فيها عن أفراحه وأتراحه وقدراته، وخوافه وذلك عن طريق التنفيس الانفعالي بواسطة لعب الأدوار.

3- القصص وكتب الخيال العلمي: يتميز الطفل باهتمامه بالكتب في وقت مبكر بحكم حبه للاستطلاع، فهو يجذب للموسيقى اللفظية للكلمات وللصور الملونة، ويجد متعة عظيمة عندما يقرأ له الكبار قصة، وتعد تنمية التفكير العلمي لدى الطفل مؤشراً هاماً لتنمية الذكاء، فالكتاب العلمي يساعد على تنمية الذكاء ويقود إلى تقديم التفكير العلمي المنظم في عقل الطفل والكتاب العلمي يساعد على تنمية الذكاء ويقود إلى تقديم التفكير العلمي المنظم في عقل الطفل والكتاب يحفظ الطفل على التفكير العلمي وهو وسيلة لأن يتذوق الطفل بعض المفاهيم العلمية وأساليب التفكير السليمة، ومن خصائص الطفولة التخيل، والتربية الخيال عند الطفل أهمية تربوية كبيرة ويتم ذلك من خلال سرد القصص وقراءتها له، تلك القصص التي تحتوي على مضامين أخلاقية إيجابية شرط أن تكون سهلة المعنى والفهم وأن تثير اهتمامات الطفل وتحرك مشاعره، ولعل سرد القصص المتعلقة بالاختراعات والاكتشافات تساعد على تجهيز عقل الطفل للاختراع، ويجب قراءة القصص للأطفال التي تشمل على قيم أخلاقية فاضلة وتسهم في نمو ذكائه كقصص الألغاز والمغامرات والقصص الدينية.

4- المسرح والحركات الإبداعية: يلعب المسرح دوراً كبيراً في تنمية التفكير الإبداعي، فهو يساعد التلاميذ على فهمهم لذواتهم وينمي لديهم الشعور بكيانهم الخاص، ومن المفيد أن تستخدم الموسيقى لتصاحب هذا النوع من النشاط ليساعد الطفل على إجراء حركات الإيقاعية المناسبة، فالحركة توفر له الفرصة للتعبير الحركي كوسيلة بديلة عن التعبير الكتابي والعمل المسرحي ينمي قدرات الطفل على التفكير واستخدام اللغة ويرز لدى الطفل اللعب التخيلي، ويجعله يتمتع بقدر من التفوق والذكاء وحسن التوافق الاجتماعي.

5- الرسم والتلوين: يساعد الرسم والتلوين على تنمية الذكاء ومواهبه فبالإضافة إلى تنمية العوامل الإبداعية لدى الطفل عن طريق اكتشاف العلاقات وإدخال التعديلات لتزيد من جمال الرسم، فإنه يساهم في تنمية الموهبة لدى الطفل، ويشكل رسمه عرضاً لما يريد أن يقوله عن طريق ما يرسمه، إن المقدرة على الرسم تتماشى مع التطور الذهني والنفسي للطفل وتؤدي إلى تنمية تفكيره ومواهبه.

6- خلق اتجاه ذاتي نحو النظام: إن النظام هو العملية التي يتعلم بها الطفل كيفية التوفيق بين رغباته وأهوائه الخاصة وبين احتياجات ومتطلبات مجتمعه مدفوعاً بالانضباط الذاتي والأسلوب الذي يتم به ذلك يزيد من قدرة الطفل على فهم ذاته، إن أي نظام فعال يجب أن يشجع الفرد على احترام هذا النظام والعمل بمقتضاه، ولذلك علينا فهم الطفل وعاداته وطباعه وخصائصه النفسية وأن نتحسس شعوره ودوافعه، وأن نتفهم ظروفه وتقبل وفهم سلوكه ودوافع هذا السلوك وأسبابه، وهذا كله يساعد على فهم ذاته ليصبح فرداً فاعلاً في الجماعة، كما يساعد على ضمان الأنشطة التي تأسس أحاسيسه بشكل مباشر وتساعد على فهم ذاته.

7- الأنشطة المدرسية: إن الأنشطة المدرسية تساعد في تكوين عادات ومهارات وقيم وأساليب تفكير لازمة لمواصلة التعليم والمشاركة فيه، فالتلاميذ الذين يشاركون في الأنشطة لديهم قدرة على الإنجاز الأكاديمي، ويتميزون بالإيجابية بالنسبة لزملائهم ومعلميهم، والنشاط يساهم في الذكاء المرتفع وهو جزء من البرنامج المدرسي بمعناه الواسع ويساعد على تحقيق التنشئة والتربية المتكافئة والمتوازنة والأنشطة المدرسية والعائلية تشكل أحد العناصر في بناء شخصية الطفل وصقلها وتعد الهوايات والأنشطة الترويحية خير استثمار لوقت الفراغ لدى الطفل مما يؤثر على تطورات ونمو الشخصية، والهوايات أنشطة ترويجية تتخذ الجانب الفكري والإبداعي وهي وسيلة لنقل الخبرات وتنمية التفكير الإبداعي والذكاء، ولذلك يجب على الأسرة والمدرسة تشجيع الهوايات وتنميتها ومتابعتها وذلك لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال والذي تصقله الموهبة وتدعمه المتابعة المستمرة.

ولأهمية تنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ وصقل مواهبهم وتنمية قدراتهم، فقد اتجه مخطوطو المناهج المدرسية إلى الاهتمام بهذا الجانب وأولوه اهتمامهم ووضعوا ما يدعى بمنهج الألعاب وذلك لتنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ ولزيادة دافعيتهم للتعلم، ذلك أن

المنهج الحديث مشتق من مفهوم التربية الحديثة الذي بموجبه تغيرت وظيفة التربية من تزويد التلاميذ بالمعارف والعلوم إلى تعديل السلوك وفق متطلبات نموهم، وحاجات المجتمع، والفلسفة التربوية السليمة التي يتبناها المنهج وذلك بإعادة بناء خبرات المتعلم وتعديلها وإثرائها، وتحقيق نموه في الاتجاهات المرغوب فيها. (عطية، 2008) فالمنهج هو مجموع الخبرات المخططة التي تهيئها المدرسة وتقدمها لتلاميذها في داخل المدرسة أو خارجها من أجل تحقيق النمو الشامل الشخصية المتعلم من الناحية العقلية، والجسمية، والوجدانية، وفق أهداف تربوية محددة وخطة علمية تؤدي إلى تعديل سلوك المتعلمين طبقاً للأهداف المرسومة.

منهج الألعاب Play Curriculum

أن منهج الألعاب هو منهج حديث ظهر في السنوات الأخيرة نتيجة التقدم التكنولوجي في مجال الألعاب التربوية ويعد أسلوب التعليم باللعب استغلال لا لأنشطة اللعب في إكساب التلاميذ المعرفة، وتقريب مبادئ العلم لهم، وتوسيع مداركهم العلمية، وتنمية الجوانب العقلية والحركية والوجدانية لديهم، ويساعدهم في تنمية الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل. ولقد ظهر منهج الألعاب نتيجة التطور الصناعي والتقني وتنوع الألعاب وكثرتها، ويعمل هذا المنهج على استخدام الألعاب واختيارها بدقة لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة، وتعليم التلاميذ عن طريقها بما يجلب لهم المتعة والسعادة. ومن خلال اللعب يتعلم التلاميذ التعاون مع الآخرين واحترام حقوقهم، واحترام القوانين والقواعد والالتزام بها، ويسهل اكتشاف قدراتهم ومواهبهم، وعليه فإن اختيار الألعاب يستوجب مراعاة أعمار التلاميذ وقدراتهم. (عثمان، 1989) ولقد ازداد اقتناع المربين بالفكرة التي نادى بها كبار المصلحين ابتداء من كوفينوش في القرن السابع عشر إلى جان جاك روسو ويستالوتزي وفروبل في أواخر القرن الثامن عشر وبداية القرن التاسع عشر، فالمربين تقبلوا لشكل متزايد فكرة اعتبار ميول الطفل الطبيعية ومرحلة نموه، ورأوا أن هناك علاقة مؤكدة بين اللعب وبين جوانب النمو المختلفة. ويشترط في الألعاب وفق استخدام المنهج التعليمي والتربوي الواضح، وأن يتوافر فيها عنصر الأمان والسلامة، فضلاً عن تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لممارسة هذه الألعاب وينبغي على المعلم في ظل هذا المنهج أن يختار الألعاب لتلاميذه بدقة، ويحدد الهدف من استخدامها، والفوائد المترتبة على توظيفها، وأن تختار الألعاب بما يتناسب وقدرات التلاميذ واستعداداتهم، وعليه وضع خطة واضحة المعالم

لتوظيف كل لعبة، مع ضرورة تنظيم بيئة التعلم، وتوزيع الأدوار على التلاميذ بعد شرح قواعد اللعبة بوضوح.

مزايا منهج الألعاب:

- يتسم منهج الألعاب بالعديد من المزايا التي نوردتها فيما يلي:
- أ- يساعد التلاميذ على التعلم الذاتي، ويدربهم على الاستنتاج والاستقراء، ويربط السبب بالنتيجة، وإصدار الأحكام.
 - ب- عود التلاميذ على التعاون مع زملائهم واحترام حقوقهم.
 - ج- يدرّب التلاميذ على احترام القوانين والقواعد وكيفية الالتزام بها.
 - د- يزيد من دافعية التلاميذ على احترام القوانين والقواعد وكيفية الالتزام بها.
 - هـ- يقود التلاميذ إلى التعلم الذاتي.
 - و- يساعد في تعرف المعلم على مشكلات التلاميذ وحاجاتهم وذلك من خلال تمثيل الأدوار أو اللعب الفردي أو الجماعي.
 - ز- يساعد التلاميذ في اكتساب الثقة بالنفس والاعتماد عليها.
 - ح- يسهل اكتشاف قدرات التلاميذ ومواهبهم وهواياتهم.
 - ط- يشجع على التعلم والبحث ويقدم خبرات قريبة من الواقع.
 - ي- يساعد التلاميذ على اكتشاف الكثير من الخبرات عن العالم الخارجي.
 - ك- ينمي التلاميذ إلى التفكير الإبداعي والخيال الإبداعي.
 - ل- يدفع التلاميذ إلى التفكير الإبداعي والخيال الإبداعي.
 - م- يطرد الملل والسأم من نفوس التلاميذ، ويجعل عملية التعلم عملية ممتعة ومسلية.
 - ن- يساعد في تنمية التلاميذ نمواً شاملاً في المجال المعرفي والحركي والوجداني.
 - س- عد على التعلم بالعمل.

سلبيات منهج الألعاب

هناك بعض المآخذ التي تؤخذ على هذا المنهج أبرزها:

- أ- قد تستغل الألعاب لجرد المتعة وقضاء الوقت.
- ب- ترفض بعض الإدارات الأخذ بهذا المنهج وتطبيقه.
- ج- لا يمكن الاعتماد على هذا المنهج لوحده في المناهج التربوية.
- د- يحتاج تطبيق هذا المنهج إلى معلمين مدربين ومؤهلين في مجاله.
- هـ- لا يوفر هذا المنهج الفرص الكافية للتعمق في المجال المعرفي.
- و- قد تخرج اللعبة عن إطارها التربوي وتتحجج نحو المنافسة السلبية.
- ز- من الصعب في ضوء هذا المنهج تحديد احتياجات وميول التلاميذ.

إستراتيجية الألعاب التعليمية:

اللعبة التعليمية هي نشاط منظم يتبع مجموعة من القواعد والشروط، وغالباً ما تكون الألعاب على شكل مباريات تعليمية تستخدم في مقررات مختلفة كالرياضيات والعلوم والأدب واللغات، وجميع برامج ونشاطات الألعاب تتضمن عنصر الفوز والخسارة ويرى المختصون في علم النفس أن اللعب أداة طبيعية مهمة يستخدمها المتعلم لفهم العالم ومواجهته، وغالباً ما يجد المتعلم الكثير من المتعة فيما يمارسه في ألعاب، ويتعلم من هذه الألعاب الشيء الكثير الذي ينعكس على أفكاره ويؤثر على اتجاهاته، كما أن استخدام جهاز الحاسب الآلي في اللعب يزيد من قدرة المتعلم على الانتباه ويشجعه على الخيال. وتعد برامج الألعاب التعليمية من أكثر البرامج التفاعلية شيوعاً، وتتم عملية التعليم باللعب عن طريق البرمجة لتقديم الألعاب المشوقة التي تشتمل في سياقها على مفاهيم أو مهارات معينة (مبارز لإسماعيل، 2010) وعلى الرغم من أن التعليم باللعب يستغرق وقتاً طويلاً، إلا أنه يساعد التلاميذ في اكتساب العديد من الخبرات والمهارات والمعلومات، بالإضافة إلى زيادة دافعيتهم للتعليم، وجعل عملية التعليم عملية مشوقة وممتعة، والتعليم باللعب يساعد في تحقيق المشاركة الإيجابية والفاعلية من قبل التلاميذ، ويحثهم على التعاون، ويدفعهم إلى المنافسة الشريفة، ويدفعهم إلى البحث عن المزيد من المعلومات، بالإضافة إلى أنه يساعدهم

على زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذي يمارسونه، ويعلمهم كيفية ممارسة العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتحليل، والتركيب، وإصدار الأحكام واتخاذ القرارات، وحل المشكلات، والمبادرة، والتخيل.

ويعد أسلوب التعليم باللعب استغلالاً لأنشطة اللعب في إكساب الأطفال المعرفة، وتقريب مبادئ العلم لهم وتوسيع مداركهم العلمية (شبر وآخرون، 2006) وعندما يمارس الطفل نشاط اللعب.

فإن تدخل المعلم ليس له جدوى إلا إذا كان الطفل يلعب بشكل جامد ويكرر غير عادي، عندها يمكن للمعلم أن يتدخل بالقدر الذي يسمح فقط بتسهيل أنشطة اللعب. وعندما يواجه الطفل صعوبة كبيرة في التحكم في لعبه فإن ذلك يتطلب من المعلم أو المعلمة أن يقدم توجيهاً أكثر كالتعبيرات التوجيهية أو التدخل المادي، وفيما يلي أمثلة لما يمكن أن يفعله المعلم أو المعلمة في كل نوع من أنشطة اللعب. (عبد الباقي، 1989: 26-28).

المراقبة بالنظر	تعبيرات غير توجيهية	أسئلة	تعبيرات توجيهية	تدخل مادي
نظرات مشجعة للطفل مع استعداد للتدخل إذا لزم الأمر	1- يعبر الكبار عما يفعله الطفل كما تعكس المرأة الصور. كقولهم "أنت تمشي وفراعاك مفتوحتان لتحقيق التوازن" أنت تحب أن تمشي إلى النهاية وتعود ثانية. 2- يساعد الكبار في تكوين المفاهيم بالفاظ وصفية مثل: سريع، بطيء، طويل، قصير، فوق، تحت.	طرح أسئلة تضع الطفل أمام تحدي اكتشاف أفكار جديدة ومهارات جديدة (أمثلة: كم طريقة يمكنك بها أن تتركب الأرجوحة؟ ما الذي يمكنك عمله على الأرجوحة؟)	يساعد الكبار الطفل الذي يواجه بعض الصعوبة في مهمة ما بإعطائه تعليمات توجيهية (مثال: ضع قدمك هنا ويدك هنا) عليك أن تنتظر حتى ينتهي أخوك).	يقوم الكبار بتحريك جسم الطفل وعمل نموذج للحركة (أمثلة مساعدة الطفل غير القادر على المشي إلى الخلف على ذراع الأرجوحة في الوقت الذي يقوم فيه طفل آخر بتمثيل الحركة).
ينظر الكبار إلى	يقوم الكبار بلور	يستخدم الكبار	يساعد الكبار	يدخل الكبار

<p>الطفل نظرة تشجيع ليلعب أنواعاً من اللعب الخيالي الذي قد يكون مثيراً للفرح والخوف، ويكون الكبار مستعدون لمساعدة أي طفل يصاب بالفرح الشليل والإثارة الزائدة، أو يستغرق في الخيال أكثر من اللازم</p>	<p>المرأة التي تعكس صورة لعب الطفل (مثال: هل أنت معك الأطباق ومستعد لترتيب المائدة).</p>	<p>أسئلة لتشجيع الأطفال على اللعب ولتطوير الخيال (مثال: والآن أعددت المائدة فما هي الخطوة التالية؟)</p>	<p>الأطفال في اختيار وبدء وتطوير لعبهم وذلك بتوزيع الأدوار مباشرة (أنت الأم، وأنت الطبيب) أو يصفون تطور جديد في اللعب (مثال: الآن قد تم إعداد المائدة، يلدق الجرس ويكون ساعي البريد حاملاً خطباً خاصاً).</p>	<p>مقترحاً جديداً لتشجيع الطفل على مزيد من اللعب أو يفترض أن له دور في اللعب (مثال: عليك أن تمسك الهاتف وتطلب الطبيب)</p>
<p>يوفر الكبار المواد ويراقبون الطفل وينظرون إليه في تشجيع ليستخدام المواد بحرية وبطرق مبدعة.</p>	<p>1- على الكبار أن يشجعوا جهود الطفل في استخدام الإعلام الفني كقوهم (أنت تعمل بجد). 2- على الكبار أن يعكسوا كالمراة ما يلاحظونه في لعب الطفل التشكيلي من مفاهيم (أمثلة: أنت تستخدم الأزرق) (لقد رسمت دائرة) هكذا أضفت أذنين لصورة الشخص الذي رسمته)</p>	<p>يستخدم الكبار أسئلة لحث الطفل على أن يعبر عن المفاهيم التي تكمن فيما يتجه (أمثلة: هل يمكن أن تحدثني عن رسومك؟) (ماذا صنعت بما لديك من صلصال؟)</p>	<p>على الكبار مساعدة الأطفال في التحكم في المواد أو المعدات التي تواجهها فيها صعوبات، وذلك بتعبيرات توجيهية مثال احتفظ باللون (على الورق) (تستخدم الفرشاة بهذه الطريقة)</p>	<p>على الكبار مساعدة الطفل لتطوير قدراته التشكيلية وذلك بإعطائه خبرات مادية مباشرة مثل تصور الشجرة قبل رسمها أو تقديم نموذج لتشكيل الحيوان بصلصال أو إحضار ذلك الحيوان إلى حجرة الدراسة.</p>

ومن خلال اللعب يتعلم الأطفال التعاون مع الآخرين واحترام حقوقهم، كما أنهم يتعلمون احترام القوانين والقواعد وكيفية الالتزام بها، ويعزز انتمائهم للجماعة ويساعد اللعب في تنمية الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل ويساعد الأطفال في اكتساب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراتهم ومواهبهم. (جامل، 2002) واللعب هو أحد الوسائل الهامة التي تثير الخيال الإبداعي لدى الطفل فمن خلاله يكتشف الطفل الكثير من الخبرات عن العالم الخارجي.

ولا بد أن تعكس ألعاب الأطفال طبيعة تفكيرهم كما أنها يجب أن تتناسب مع أعمار الأطفال وقدراتهم. (عثمان، 1989) ولقد ذكر بأن أفلاطون كان أول من اعترف بأن اللعب قيمة عملية.

ولقد ازداد اقتناع المربين بالفكرة التي نادى بها كبار المصلحين ابتداء من كوفنيوش في القرن السابع عشر إلى جان جاك روسو وبستالوتزي وفرويل في أواخر القرن الثامن عشر وبداية التاسع عشر فالمربين قبلوا بشكل متزايد فكرة ينبغي أن تأخذ في اعتبارها ميول الطفل الطبيعية ومرحلة نموه. وهناك علاقة مؤكدة بين اللعب وبين جوانب النمو، كما أنه يعتبر فرصة جيدة للعمل والإتقان والإجادة. وعلى المعلم أو المعلمة أن يستخدم طريقة التدريس باللعب وجعله موقفاً تعليمياً ناجحاً وشيقاً للأطفال يساعدهم على فهم الأشياء والتجارب الحقيقية.

تطبيقات تربوية

لقد تنوعت الألعاب التربوية وتزايدت في الآونة الأخيرة نتيجة التطور الصناعي والتقني، فصار الفرد مذهباً أمام الكم الهائل من الألعاب المعروضة في الأسواق، إلا أن ذلك لا يعني أن نقفني ما يجذب أنظارنا من الألعاب، ولكن علينا أن نتفحص كل لعبة ونقيم قيمتها التربوية، ونعرف الهدف من استخدامها والفوائد المترتبة على توظيفها في المدرسة أو في البيت ومدى علاقتها ببيئة المتعلم، ومدى مناسبتها لأعمار التلاميذ الذين ستطبق عليهم، ومدى علاقتها بالأهداف التربوية التي تسعى المدرسة إلى تحقيقها. فاختيار الألعاب التربوية لتزويد المدرسة بها وتقديمها للتلاميذ كوسيلة تعليمية ليس ترفاً ولا موضوعاً متروكاً للصدفة أو لتزيين المدرسة والتباهي بمقتنياتها، لكنه موضوع في غاية الأهمية، وبحاجة إلى دقة متناهية في الاختيار ليحقق ما تصبو إليه العملية التعليمية من أهداف، وليترك الأثر التعليمي

والتربوي الواضح، لا سيما وأن الألعاب التربوية لم تصنع لأجل تحقيق المتعة لدى الأطفال فحسب، وإنما لتعليمهم بطريقة ممتعة وشيقة.

ويجب أن نذكر دائماً بأنه من الممكن أن يقوم المعلم أو المربي بعمل بعض الألعاب البسيطة بنفسه، فهناك الكثير من الألعاب ممكن الحصول عليها من الطبيعة، أو يمكن تصميمها وتحضيرها من قبل المعلمين أو الأهالي، فالهم هو قيمتها التربوية ووظيفتها التنموية وفيما يلي بعض النماذج للألعاب التربوية التي يمكن استخدامها مع الأطفال.

1. ألعاب لتعليم الطفل وظائف الحواس الخمس.

أ- حاسة اللمس: يقوم المعلم بإحضار أكياس صغيرة من القماش بداخل كل منها نوع من أنواع الحبوب (كالبقول والرز والذرة) كما يقوم بوضع كل نوع من أنواع الحبوب الموضوعة داخل الأكياس في طبق مكشوف، وبعد أن يتعرف الأطفال على أشكال الحبوب وأحجامها من خلال مشاهدتهم لها وهي في الأطباق، يستبعد الأطباق عن أعين الأطفال، ويطلب من كل واحد منهم أن يتلمس الحبوب الموجودة داخل كل كيس ويحدد أسمها، وهنا يتعلم الأطفال التعرف على الأحجام والأشكال عن طريق حاسة اللمس. (الشرييني، 1998)

ب- حاسة السمع: يحضر المعلم أسطوانات معدنية، ويضع بعض الرمل في الأسطوانة الأولى، وبعض الحصى في الأسطوانة الثانية، وقطعاً من النقود المعدنية في الأسطوانة الثالثة، وكمية من البقول في الأسطوانة الرابعة وهكذا، ثم يغلق كل أسطوانة بإحكام ويطلب من الأطفال تحريك أو هز كل أسطوانة وتحديد ما هو موجود بداخلها من خلال حاسة السمع. ويتمكن المعلم من تسجيل بعض أصوات الحيوانات على شريط (كاسيت) ويسأل التلاميذ لتحديد الحيوان بعد سماعهم صوته.

ج- حاسة التذوق: يقوم الأطفال بإعداد عصير فواكه لزملائهم (الضيوف) مثل عصير الليمون، وعصير البرتقال ويطلب المعلم من الضيوف تحديد الفاكهة التي عمل منها العصير، عن طريق التذوق شرط أن تكون أعينهم مغلقة. وقد يحضر المعلم أنواعاً من الأطعمة المتعارف عليها (كالخبز، والكعك، والتفاح، والجزر... الخ) ويقطعها إلى قطع صغيرة ثم يربط أعين الأطفال، ويقدم لهم هذه الأطعمة، وعلى كل طفل أن يسمي الشيء الذي يتذوقه. (العناني، 2009)

د- حاسة البصر: تحضر بعض اللعب الصغيرة الفارغة ويوضع بداخل كل منها شيء له رائحته المميزة، كأن توضع في الأولى قطع صغيرة من الخيار، وفي الثانية قطع صغيرة من البطيخ، وفي الثالثة حبات من القهوة المطحونة، وهكذا، ثم تغطي كل علبة بغطاء مثقب ويطلب من الأطفال تعيين ما بداخل كل علبة عن طريق استخدام حاسة الشم، مع ملاحظة اختيار المواد بحذر ودقة وعدم تعريض الأطفال للخطر باستخدام مواد خطيرة مثل النفت أو الفلفل الحار أو غيرها من المواد التي قد تعرض الأطفال للضرر.

هـ- حاسة اللمس: هناك الكثير من الألعاب التي تساعد في تدريب الأطفال على استخدام حاسة اللمس، ومن هذه الألعاب، قيام المعلم بإحضار مكعبات خشبية وبعض القطع الخشبية هندسية الأشكال كالمثلث والمستطيل والإسطوانة والدائرة، ووضعها في صندوق من المقوى وإغلاق الصندوق ثم وضع فتحة صغيرة في أحد جوانبه تسمح لأن يدخل الطفل كفه فيها، ويوضع الصندوق فوق طاولة، ثم يطلب من كل طفل أن يمد يده في الصندوق ويتلمس إحدى القطع الخشبية ثم يخبر المعلم عن شكلها الهندسي، ولكي يتأكد المعلم من أن الطفل قد تلمس بالفعل القطعة التي حدد شكلها الهندسي، يطلب منه رسمها على السبورة. وهناك لعبة أخرى تنمي استخدام حاسة اللمس هي استخدام نفس الطريقة ولكن بوضع الأشياء التي تختلف إحداها عن الأخرى من ناحية اللمس كالأشياء ذات السطوح الصقيلة، والأشياء الخشنة والأشياء الناعمة، وهكذا.

2. ألعاب لتعليم الأطفال تشكيل كلمات وجمل مفيدة بمهارة وسرعة.

يحضر المعلم صندوقاً خشبياً على شكل متوازي مستطيلات لبعاده $11 \times 11 \times 45$ سم) وله باب سحاب له مجرى من الأعلى، أما قاعدته فتتمدد إلى الأمام مسافة (13 سم) وفي ثلثي المسافة من واجهة الصندوق تفرز القاعدة بشكل مائل، وتدهن بطلاء أسود. (الحيلة، 2010) أما البطاقات المستخدمة فهي من الورق المقوى وتوضع بحيث تنعدم الفواصل بين الحروف المتصلة عند تركيب الكلمات. ويستطيع المعلم أن يغير حجم الصندوق بحسب البطاقات المستخدمة، والأهداف التي يسعى المعلم إلى تحقيقها وهذه اللعبة يسعى كل مكون من مكوناتها إلى تحقيق أهداف معينة كما يأتي:

- الصندوق: تحفظ فيه بطاقات الحروف والمقاطع.

- اللوح: تكتب عليه الكلمات المراد تحليلها أو تركيبها في بداية الأمر، ليقوم التلميذ بالمهام المطلوبة منه، وقد يستغني عن اللوح في بعض المهمات.

-البطاقات: وهي على أنواع، منها بطاقات الجمل، وتستخدم لتدريب التلاميذ على تحليل الجمل إلى كلمات في بداية تعليم القراءة للتلاميذ، وبطاقات الكلمات، وتستخدم لتدريب التلاميذ على تحليل الكلمات إلى مقاطع أو حروف، وذلك حسب الهدف من التحليل، كما تستخدم لتركيب الجمل باستخدام الكلمات، وبطاقات المقاطع، وهذه تستخدم لتدريب التلاميذ على تحليل المقاطع إلى حروفها، أو تركيبها من الحروف المكونة لها، أو تركيب الكلمات من المقاطع وتنفيذ بواسطتها (لعبة المقاطع) كأن يوضع المقطع الأول، ثم يختار التلميذ من المقاطع الأخرى ما يكون لها معنى، ويكتبها على السبورة، والفائز من التلاميذ هو الذي يركب أكبر عدد من الكلمات وهناك بطاقات الحروف التي تستخدم من أجل مراجعة الحروف التي مرت على التلاميذ وتثبيتها، بالإضافة إلى تحليل وتركيب المقاطع والكلمات والجمل.

3. تطبيقات تربوية على الألعاب التنافسية. (الخفاف، 2010)

أ- لعبة الرماية:

المواد المطلوبة: أعمدة، أطواق، لوحة تهديف.

خطوات تطبيق اللعبة:

-تقسم المعلمة الأطفال إلى مجموعتين.

-تضع اللوحات على الأعمدة.

-يقف الأطفال في صف واحد وعلى خط واحد في مواجهة اللوحة.

-تعطي المعلمة إشارة البدء.

-يرمي الأطفال الأطواق.

-المجموعة التي تكمل رمي الأطواق بنجاح هي الفائزة.

-يطلب من الأطفال تشجيع المجموعة الفائزة.

ب- لعبة تجميع الصورة:

المواد المطلوبة: صورة رجل كاملة وصورة طفل كاملة، وصورة رجل مجزأة وصورة طفل مجزأة

خطوات تطبيق اللعبة:

-تقسم المعلمة الأطفال إلى مجموعتين.

-تعرض المعلمة صورة الرجل على لوحة مثبتة أمام التلاميذ وكذلك صورة الطفل.

-تضع المعلمة أجزاء صورة الرجل المجزأة على المنضدة التي يجلس حولها أطفال المجموعة الأولى.

-تضع المعلمة صورة الطفل المجزأة على المنضدة التي يجلس حولها أطفال المجموعة الثانية.

-تطلب المعلمة من أطفال المجموعتين أن ترتب كل مجموعة أجزاء الصورة المجزأة لتصبح صورة كاملة تشبه الصورة الكاملة المعروضة على اللوحة.

-المجموعة التي تكمل تشكيل الصورة أولاً هي المجموعة الفائزة.

-يشجع الأطفال المجموعة الفائزة.

4. تطبيق لعبة لتنمية العضلات وتحقيق التآزر بين حركة اليد والبصر:

والتعرف على الألوان، والتمكن من ربط خيط الحذاء لعبة رزمة المناطيد (البالونات) والرباط (الحيلة، 2010).

تنفذ هذه اللعبة على الأطفال بين سن الخامسة والسادسة، تتكون هذه اللعبة من قاعدة خشبية مساحتها (30 × 22سم) مثبت عليها رزمة من المناطيد مختلفة الألوان (سبعة ألوان) ومربوطة برباط.

المواد المطلوبة لصنع اللعبة: قطعتان من الخشب بسمك (3 ملم) مساحة كل منهما (30 × 20سم) ورق لاصق ملون (7 ألوان) ألوان ورش (7 ألوان)، رباط ملون.

طريقة صنع اللعبة:

يرسم على القطعة الخشبية الأولى رزمة من المناطيد، ولتكن سبعة، وتفرغ باستخدام منشار دقيق (منشار حفر) ثم تلون المناطيد باستخدام ألوان الورش السبعة، وباستخدام القاعدة الأولى المفرغة، يرسم على القاعدة السفلية شكل المناطيد السبعة، وتلون باستخدام الورق اللاصق الملون، وباستخدام مادة صمغية قوية تثبت القاعدة الأولى على القاعدة السفلية، وتثقب عشرة ثقب، خمسة مقابل خمسة لربط رزمة المناطيد باستخدام الرباط الملون.

طريقة اللعب:

تقوم الفكرة الأساسية لهذه اللعبة على مبدأ إطلاق المناطيد وإعادة رسمها باستخدام الرباط والتعرف إلى الألوان من خلال ذلك توضع اللعبة أمام الطفل الأصغر سناً، ويعطي الوقت الكافي ليكتشفها بنفسه، ثم يتقل الطفل بعدها إلى مرحلة مطابقة الألوان مع بعضها، مما يقوده إلى التعرف على الألوان.

لمعرفة الألوان بالتسمية، يطلب من الطفل إتباع التعليمات التالية:

- ضع المنطاد الأصغر في المكان المخصص له.
- ضع المنطاد الأحمر في المكان المخصص له، وهكذا وفي اللحظة التي يستطيع الطفل إتباع التعليمات المقدمة له بشكل صحيح يكون قد حقق الهدف. والمرحلة النهائية لتعلم المهارة، على الطفل أن يذكر لون المنطاد الذي يحمله وأن يضعه في مكان المناسب دون أية مساعدة.

المهارة الثانية - ربط الحذاء.

يتعلم الطفل هذه المهارة على مراحل هي:

- يعطى للطفل الوقت الكافي لاكتشاف اللعبة بشكل حر، وأن يفك الرباط بشكل حر.
- على الطفل بعد ذلك، أن يقوم بفك الرباط وإخراجه من موضعه، وإعادة تعبئته بإتباع التعليمات وربطه على شكل وردة.
- في المرحلة النهائية، على الطفل أن يقوم بفك الرباط وإعادة تعبئته وربطه معتمداً على التعليمات المخزنة في ذاكرته وبدون أية مساعدة.

5. لعب الأدوار:

يساعد لعب الأدوار على تعرف الأطفال على مشاكل الآخرين والتعبير عن طرق معاملة الكبار لهؤلاء الأطفال الذين يساعدهم لعب الأدوار على التنفيس الانفعالي حول ما يدور بدواخلهم، ولعب الأدوار يتم على الشكل التالي:

يجمع المعلم تلاميذه ويسألهم من منهم يود الاشتراك بالتمثيل، ومن يرغب بأن يأخذ دور المتفرج، وبعد تحديد مجموعة الأطفال الذين سيشاركون بالتمثيل، يقوم المعلم بتنظيم المجموعة المتفرجة، ثم توزيع الأدوار على اللاعبين، فيقوم أحدهم بتقمص شخصية الأب أو المعلم، بينما يتقمص الأطفال الآخرين شخصيات الأبناء أو التلاميذ، ثم يترك المجال لهم لأن يتحدث كل منهم بدءاً بالأب أو المعلم، عن مشكلاته، وظموحاته، ومشاريه، ثم يبدأ الأبناء بالتعليق تباعاً، وعرض مشكلاتهم ورغباتهم وأمنياتهم، ومن خلال لعب الأدوار يمكن التعرف على مهام ومشاكل الآخرين، والوقوف على الصعوبات والمشكلات التي يواجهونها، ثم تقديم يد المساعدة لكل منهم.

6. لعبة الكلمات:

تفيد هذه اللعبة في تعليم الأطفال التمييز بين الكلمات وتحديد أوجه الشبه أو الاختلاف بينها، وتساعدهم على الإدراك والتعرف على العلاقات.

طريقة تطبيق اللعبة:

تحضر المعلمة لوحة مقسمة إلى خانات مستطيلة الشكل، وتكتب في كل خانة مجموعة من الكلمات التي تتشابه فيما بينها ماعدا كلمة أو اثنتين شاذة، وتطلب من كل طفل استخراج الكلمة المختلفة من كل خانة، والنموذج التالي يوضح كيفية تصميم هذه اللعبة.

الشكل رقم - 14 -

أ	أرنب	أسد	زرافة	أفعى	أمل	أمين
ب	بدر	بتول	باب	بقول	خفيف	دب
ت	تمر	تهاني	تنين	سميرة	تغريد	تفاح
ث	تمساح	ثعلب	ثوم	ثقل	ثامر	ثمارة
ج	جبل	جمل	جرجير	همال	جميل	جواد
ح	حبل	حائط	كتاب	حيوان	حمار	حشيش
خ	خشن	خمار	خوف	بطيخ	خنزير	خفيف

ويمكن استخدام هذه اللعبة لمعرفة الأشياء المتشابهة من ناحية تصنيفها، والمختلفة كأن تشتمل الخانة على أسماء تدل على نباتات ماعدا واحدة والشكل التالي يوضح كيفية تطبيق هذه اللعبة والتي توضح من أن الكلمات في كل خانة تبدأ بحرف متشابه وتؤدي غرضاً واحداً ماعدا واحدة.

ل	ليمون	لحم	لبن	ورد	لوبياء	لوز	لفت
ج	جزر	جبن	جرجير	جواد	جريش	جوز	جواقة
ب	بطيخ	برتغال	بازلاء	باقلاء	قطعة	بامية	بصل
ر	رمان	رز	روبيان	رمل	ريحان	رطب	رغيف
س	سباك	سماك	سائق	سمين	سائس	سياف	سمان
م	معلم	مدير	مهندس	مضيف	شرطي	موظف	ممثل

7. لعبة الأشكال الهندسية السبعة.

تهدف هذه اللعبة إلى تعليم الطفل كيفية رسم أشكال هندسية مختلفة تتكون من سبعة أجزاء، وإلى تنمية التآزر العضلي البصري. الأدوات اللازمة لتحضير اللعبة: (الحيلة، 2009)

- كرتون مقوى، ومسطرة، وقلم ولونين مختلفين.

كيفية صنع اللعبة:

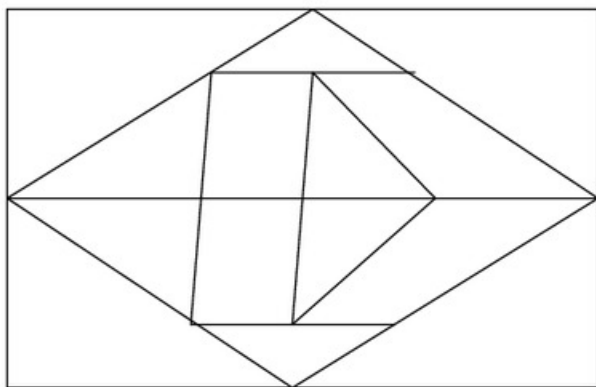
- يرسم مربعاً منتظماً على قطعة من الورق المقوى باستخدام القلم والمسطرة وتنصف أضلاعه الأربعة.
- يوصل بين نقاط التنصيف للحصول على مربع آخر داخل المربع الأول، يرسم قطره الأفقي.
- تنصف أضلاع المربع الثاني ويوصل بين نقاط التنصيف الثلاث للحصول على ثلاثة أضلاع فقط من مربع ثالث.
- يرسم المحور العمودي للمربع الثالث، ويوصل بين نقطة التنصيف الرابعة وكل من رأس وقاعدة هذه المحور العمودي.

طريقة تنفيذ اللعب:

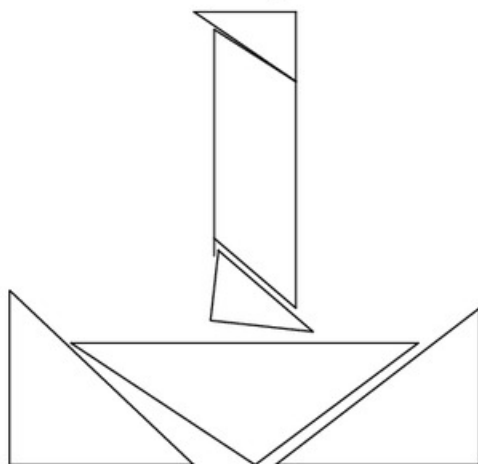
يقص التلميذ الأشكال الهندسية الناتجة، ويلون سبعة منها بلون واحد، ثم يقوم بتركيب أشكال هندسية بحيث يشكل من كل سبع قطع هندسية شكلاً مألوفاً يشبه الأشكال المبنية في الأشكال رقم (16)، (17)، (18)، (19)

الشكل رقم - 15 -

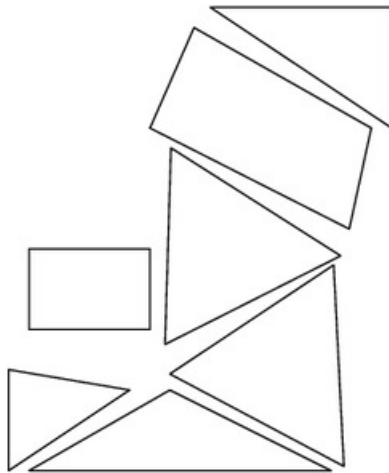
المربع الذي نصف أضلاعه الأربعة



الشكل - 16 -



الشكل رقم -17-



8. ألعاب إبداعية باستخدام الرسم

هناك العديد من الألعاب التي تنمي مهارة التفكير الإبداعي لدى الطفل كاستخدام الكلمات والأرقام والأشكال لتشكيل العديد من الرسوم، وهذه الألعاب تزود الطفل بالإضافة إلى مهارات التفكير الإبداعي بمهارات العد، والكتابة، وتعلم الأشكال الهندسية، فضلاً أنها تنمي عضلاته الصغيرة، وتساعد في التأزر العضلي البصري، ومن هذه الألعاب ما يلي: (الحريري، 2010)

أ- لعبة الأرقام:

يقوم الطفل بكتابة الأرقام من 1 - 11 باستثناء الرقم (10)، ثم يكتب الأرقام من 1 - 4 بشكل عمودي أي بهذا الشكل:

1

2

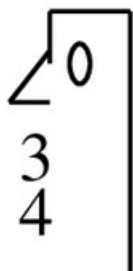
3

4

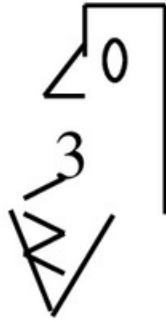
ثم يوصل هذه الأرقام ببعضها على النحو التالي:



بعدها يكتب الرقم (5) أمام الرقم (1) إلى جهة اليمين، ثم يكتب الرقم (6) متصلاً بالرقم (1) من جهة اليمين ويوصل الرقم إلى مستوى الرقم (4) كالتالي:



ثم يكتب الرقم (7) بحيث يتصل طرفاً هذا الرقم بنهاية طرفي الرقمين (6 و 4) على النحو التالي:



بعدها يضع الرقم (8) في أعلى الشكل، ويضع الرقم (9) خلف الرقم (6) على الجانب الأيمن، ثم يكتب الرقم (11) بخطين ممدودين إلى أسفل بدءاً بطرفي الرقم (7) ليشكل الصورة التالية:



وهنا يكون الطفل قد شكل صورة لوجه رجل، ويمكن استشارة تفكير الطفل ليحدد مكاناً للرقم المفقود وهو الرقم (10) فيستخدم هذا الرقم لإضافة شيء ما إلى الصورة، كأن يضعها على شكل (حاجب) فوق العين أو غير ذلك.

ب- استخدام الكلمات لتشكيل بعض الصور:

يمارس الطفل هذا النوع من اللعب ليرسم من خلال بعض الكلمات التي يستطيع كتابتها، مثل كلمة (ملح) وكلمة (عهد) ويجد الطفل عادة منتهى المتعة وهو يشكل الرسوم باستخدام الكلمات، ثم يقوم بعدها بتلوين تلك الرسوم وهذه اللعبة سهلة جداً وممتعة، حيث يقوم الطفل بكتابة كلمة (ملح) ثم يوصل الطرف الأخير من الحرف (ج) بالطرف الأعلى للحرف (ل) ليكون الشكل النهائي الذي يكون أقرب لشكل الوجه، كالتالي:



أما كيفية استخدام الطفل لكلمة (عهد) لتشكيل صورة أشبه بالوجه، فيقوم الطفل بكتابة كلمة (عهد) بشكل طولي، ثم يوصل بين طرفي حرفي (ال) و (العين) فيشكل الرسم التالي:



ج - استخدام الأرقام والأشكال الهندسية لتشكيل صورة فأر.

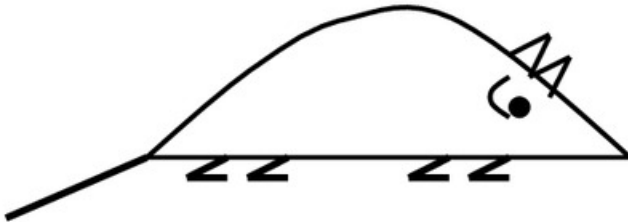
يحتاج الطفل في هذه اللعبة إلى الحروف: (22، 88، 25) وإلى رسم خط مستقيم وآخر منحنى، ويتمكن طفل المرحلة الابتدائية (الصفوف الدنيا) من استخدام هذه الأرقام والخطوط.

طريقة تنفيذ اللعبة:

يقوم الطفل برسم خط مستقيم يبلغ طوله حوالي 5 سم، ثم يبدأ برسم خط منحنى فوق ذلك الخط على النحو التالي:



ويكون المنحنى أشبه بنصف دائرة، بعدها يستخدم الرقم (25) لتشكيل العين، ثم الرقم (22) لتشكيل الرجلين، ويكرر ذلك الرقم مرة أخرى ليشكل الرجلين الأخرتين، والرقم (25) يوضع أسفل الخط المستقيم قرب النهاية الأولى، والثانية، ثم يضع الرقم (22) في أعلى الخط المنحنى إلى اليمين، وبعدها يضع خطاً مستقيماً آخر ليشكل الذنب، فيصبح لديه شكل فأراً يقوم بتلوينه فيما بعد بالطريقة التي تحلو له. والشكل النهائي للفأر الذي يعمل باستخدام الأرقام والأشكال سيكون كما هو موضح أدناه:



9- لعبة الألغاز والرسم:

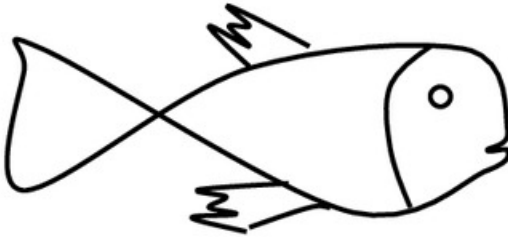
يتعلم الطفل من لعبة الألغاز والرسم العديد من المهارات مثل مهارة التفكير، والمهارة اللغوية، ومهارة الرسم، ويتعلم التذوق الفني والأدبي وفيما يلي نعرض لعبة خاصة بالألغاز والرسم:

واللعبة تسير كالتالي:

تبدأ المعلمة بقراءة الإنشودة التالية مع الإيقاعات، ومن المستحسن استخدام الموسيقى إذا كان ذلك متيسراً:

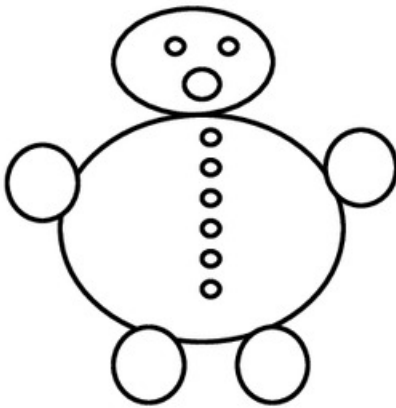
تعال يا أمير وأنت يا أميرة	وأنت يا سمير وأنت يا سميرة
عندي لكم أحجية	مستورة مخفية
ما أسم شيء يؤكل	ليس لديه أرجل؟
يعيش في الماء فقط	حروفه بلا نقط ؟

ثم تترك للأطفال برهة للتفكير، بعدها يقوم الأطفال بطرح الحلول المختلفة، ومن يعرف الحل الصحيح تطلب منه محاولة رسم الحل على السبورة، ثم تطلب من الأطفال أن يرسم كل منهم ذلك الحل بطريقته الخاصة، ثم تلوينه، والحل هو كما يلي:



10- لعبة الأحاجي بالرسم:

تطلب المعلمة من الأطفال أن يشكل كل منهم صورة باستخدام الدوائر، وعليه أن يعين بعد رسمه الصورة الشيء الذي رسمه مثال:



رجل الثلج

مراجع الفصل السابع

- 1- إبراهيم، مجدي عزيز (2009) الإبداع وجودة التعليم والتعلم القاهرة: علام الكتب.
- 2- الحريري، رافده (2010) تربية الإبداع، عمان: دار الفكر.
- 3- الحسين، إبراهيم بن عبد الكريم (2007) من المدرسة التقليدية إلى مدرسة الجودة (ورقة عمل مقدمة إلى الملتقى الأول للجودة) الأحساء: مركز الأمير محمد بن فهد بن عبدالعزيز للجودة.
- 4- الحيلة، محمد محمود (2009) الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط3، عمان: دار المسيرة.
- 5- الحيلة، محمد محمود (2010) الألعاب التربوية وتقنية إنتاجها، ط5، عمان: دار المسيرة.
- 6- الخفاف، إيمان عباس (2010) اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، عمان: دار المناخ.
- 7- الشربيني، زكريا (1988) المفاهيم العلمية لألعاب الأطفال، ط4 عمان: دار الفكر.
- 8- جامل، عبدالرحمن (2002) طرق التدريس العامة، عمان: دار المناهج
- 9- شبر، خليل وجامل، عبدالرحمن وأبو زيد، عبد الباقي (2006) أساسيات التدريس، عمان: دار المناهج.
- 10- عبدالحليم، أحمد وطعيمة، رشدي والناقة، محمود والمفتي، محمد ومدكور، علي سرور، عايذة واسماعيل، الغريب والسبجي، عبدالحلي والشيخ، سليمان